

# Artykuły Henrykowskie

## Wersja 3.0.4

Data utworzenia: 3 lutego 2016

Data ostatniej zmiany: 17 kwietnia 2017

### **Autorzy:**

WOJCIECH „ALIEN” HERDZINA,  
JAROSŁAW „ŻÓŁW” KOMORNICZAK,  
KRZYSZTOF „MAJU” MAJ,  
PIOTR „ESSE” SZMIELEW,  
KAMIL „APO” DŁUTOWSKI,  
KRZYSZTOF „KRZYSZTOF” WOŹNIAK,  
BARTŁOMIEJ „VEYDER” RUDZKI,  
PRZEMYSŁAW „JAN ONUFRY” WOLNIEWICZ.

**Konsultacja merytoryczna:** Krzysztof „Ksch” Schechtel, Maciej „Sqva” Zasowski, Piotr „Kajakowski” Kajak, Michał „Ojciec” Głowa, Krzysztof „Szafa” Szafranski, Michał „Wiewiór” Musiał, Jarosław „Żółw” Komorniczak, Marcin „Prezesinho” Gierej, Michał „Hrabia” Trojanowski, Przemysław „Jan Onufry” Wolniewicz.

**Korekta językowa:** Pamela Rogala, Artur „Arto” Sobala, Piotr „Żucho” Żuchowski.

Podziękowania dla Sebastiana „Sebola” Pękali za profesjonalną korektę merytoryczną „okiem sędziego i karciarza”.

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Zasady Ogólne</b>	<b>4</b>
101	Podstawy . . . . .	4
102	Główne zasady SGK Veto . . . . .	4
103	Gracze . . . . .	6
104	Rozpoczęcie gry . . . . .	6
105	Wygrana i Porażka . . . . .	7
106	Frakcje . . . . .	8
107	Dukaty . . . . .	8
108	Kreski . . . . .	9
109	Liczby i symbole . . . . .	9
110	Karty . . . . .	10
111	Obiekty . . . . .	10
112	Elementy stałe stołu (ESS) . . . . .	11
113	Zdolności . . . . .	11
114	Wybieranie celu . . . . .	12
115	Akcje . . . . .	13
116	Wykonanie akcji . . . . .	14
117	Wejście karty do gry . . . . .	16
118	Bycie przy głosie i priorytet . . . . .	16
119	Koszt . . . . .	17
120	Dobieranie kart . . . . .	17
121	Znaczniki . . . . .	18
122	Stos . . . . .	18
123	Karta odznaczona i karta zaznaczona . . . . .	19
124	Zaznaczenie kart . . . . .	19
125	Odznaczanie kart . . . . .	19
126	Pojęcia związane z kosztem i skutkami . . . . .	20
<b>2</b>	<b>Strefy Gry</b>	<b>21</b>
201	Podstawy . . . . .	21
202	Strefa Gry . . . . .	21
203	Pole Gry . . . . .	21
204	Kredens . . . . .	21
205	Dwór . . . . .	22
206	Pole Elekcyjne . . . . .	22
207	Pole Karmazynów . . . . .	22
208	Lazaret . . . . .	22
209	Żalnik . . . . .	23
210	Pole Kart Specjalnych . . . . .	23
211	Sakwa . . . . .	23
<b>3</b>	<b>Przebieg Rundy</b>	<b>25</b>
301	Podstawy . . . . .	25
302	Faza Odznaczenia . . . . .	25
303	Faza Rozliczenia . . . . .	25

304	Faza Gry . . . . .	26
305	Rodzaje Czynów, które może wykonywać gracz będący przy głosie . . . . .	26
306	Agitacja . . . . .	26
307	Pojedynki . . . . .	27
308	Faza Pojedynku . . . . .	27
309	Faza Zakończenia . . . . .	28
<b>4</b>	<b>Zdolności kart</b>	<b>30</b>
401	Podstawy . . . . .	30
402	Zdolności aktywowane . . . . .	30
403	Zdolności wyzwalone . . . . .	30
404	Zdolności statyczne . . . . .	31
405	Wymuszone przez zdolność działanie ESS . . . . .	31
<b>A</b>	<b>Elementy karty</b>	<b>32</b>
101	Podstawy . . . . .	32
102	Znacznik przynależności frakcyjnej . . . . .	32
103	Znacznik przynależności do sojuszu . . . . .	32
104	Nazwa karty . . . . .	33
105	Przydomek . . . . .	33
106	Rysunek . . . . .	33
107	Typ karty . . . . .	33
108	Tekst karty . . . . .	33
109	Informacje kolekcjonerskie . . . . .	33
110	Herb i nazwa frakcji . . . . .	34
111	Skarb . . . . .	34
112	Dochód . . . . .	34
113	Wpływ Polityczny . . . . .	35
114	Wpływ Bojowy . . . . .	35
115	Wielka Manipulacja . . . . .	35
116	Szabla . . . . .	35
117	Kreski . . . . .	35
118	Lafa . . . . .	36
119	Modyfikator cechy . . . . .	36
120	Cytat . . . . .	36
<b>B</b>	<b>Typy Kart</b>	<b>37</b>
201	Podstawy . . . . .	37
202	Postacie . . . . .	37
203	Posesje . . . . .	38
204	Moderunki . . . . .	38
205	Sztychy . . . . .	38
206	Strategie . . . . .	39
207	Karty Elekta/Frakcji . . . . .	39

<b>C</b>	<b>Oddziały i ziemie</b>	<b>41</b>
301	Dodatkowe symbole . . . . .	41
301.1	Bitność . . . . .	41
301.2	Karność . . . . .	41
301.3	Znaczenie . . . . .	41
301.4	Dobrobyt . . . . .	41
302	Dodatkowe typy kart . . . . .	42
302.1	Ziemie . . . . .	42
302.2	Oddziały . . . . .	42
303	Dodatkowe pole w grze - Pole Ziem . . . . .	42
304	Akcje związane z oddziałami . . . . .	43
304.1	Pojedynek z oddziałem . . . . .	43
304.2	Potyczki . . . . .	43
305	Dodatkowa faza po Fазie Gry - Faza Oddziałów . . . . .	44
306	Bitwa . . . . .	44
307	Ruch oddziałów . . . . .	45
308	Kontrola ziem . . . . .	45
309	Dodatkowe Słowa Kluczowe . . . . .	46
<b>D</b>	<b>Zasady dodatkowe</b>	<b>47</b>
401	Słowa kluczowe . . . . .	47
402	Karty nieobecne . . . . .	51
403	Karty łączone . . . . .	51
404	Karty dołączone . . . . .	51
405	Legalność stołu . . . . .	52
406	Karty podłączane . . . . .	52
<b>E</b>	<b>Gra wieloosobowa</b>	<b>53</b>
500.1	Podstawy . . . . .	53

# 1 Zasady Ogólne

## 101 Podstawy

101.1 Zasady opisane w tej instrukcji odnoszą się do wszystkich rodzajów rozgrywki w SGK Veto, lecz dedykowane są w szczególności rozgrywkom turniejowym.

101.1.a Turniej SGK Veto to forma rozgrywek, w których gracze rywalizują ze sobą, aby zdobyć nagrody, posiada ona dodatkowe zasady zebrane w Pacta Conventa.

101.1.b Turnieje składają się z serii meczów między graczami. Mecz trwa dopóki jeden z graczy lub zespołów graczy nie osiągnie określonej liczby wygranych gier - jest to jedna lub dwie gry.

101.2 Gra dwuosobowa to każda rozgrywka rozpoczynająca się z udziałem 2 graczy.

101.3 Gra wieloosobowa to każda rozgrywka rozpoczynająca się z udziałem więcej niż 2 graczy, szczegółowe zasady gry wieloosobowej znajdują się w Rozdziale E.

101.4 Do gry każdy z graczy będzie potrzebował własnej talii złożonej z kart do SGK Veto lub produktu umożliwiającego wzięcie udziału w turnieju, a także pewnej liczby małych przedmiotów (zapałek, guzików itp.), służących jako znaczniki.

101.4.a Nie można jako znaczników kresek/dukatów używać monet będących w obiegu lub innych znaczników, które przedstawiają sobą istotną i mierzalną wartość.

101.5 W SGK Veto wyróżniamy dwa główne formaty rozgrywki turniejowej: kwarciany oraz wybraniecki.

101.5.a **Format kwarciany** to rodzaj rozgrywki, w której gracze używają talii stworzonych przed turniejem z posiadanych przez nich kart. Każda talia musi składać się z minimum 60 kart. Talia może zawierać nie więcej niż 3 kopie karty o tej samej nazwie i tym samym przydomku.

101.5.b **Format wybraniecki** to rodzaj rozgrywki, w której każdy z graczy otrzymuje określoną liczbę zestawów kart do SGK Veto i składa talię tylko z kart w nich zawartych, każda talia musi składać się z minimum 30 kart. Talia może zawierać dowolną liczbę kopii karty o tej samej nazwie.

101.6 Każdy gracz może posiadać Sakwę - szczegółowe zasady Sakwy znajdują się w punkcie 211.

101.7 W grze nie występuje górny limit kart w talii.

## 102 Główne zasady SGK Veto

102.1 Jeśli kiedykolwiek w trakcie gry zasada zapisana na karcie stoi w sprzeczności z zasadami gry, zasada karty jest ważniejsza. Zasada karty zmienia zasadę gry tylko w sytuacji do której się odnosi.

- 102.2 Jeśli zasada lub skutek karty pozwala graczowi na wykonanie akcji, a inna zasada mu tego zabrania, gracz nie może wykonać akcji chyba, że owa zasada lub skutek mają wyraźnie zaznaczone, że działają niezależnie od zasady zabraniającej danej akcji.
- 102.3 Dowolna część tekstu karty, która nie może zaistnieć w grze nie wywiera wpływu na grę.
- 102.4 Jeśli wielu graczy ma jednocześnie dokonać wyboru lub podjąć działanie, pierwszy dokonuje wyboru lub podejmuje działanie gracz będący przy głosie (lub w przypadku gdy żaden z graczy nie jest przy głosie - posiadający inicjatywę), a następnie kolejni gracze zgodnie z inicjatywą, aż wszyscy dokonają wyboru lub podejmą działania. Potem skutek dokonanego wyboru lub podjętego działania zachodzi równocześnie. Zasadę tę nazywamy Zasadą Kolejności Działań - w skrócie ZKD.
- 102.5 Jeśli skutek wymaga, aby wszyscy gracze dokonali wyboru karty w strefie zakrytej, takiej jak Dwór czy Kredens, karty te pozostają zakryte w trakcie wybierania, jednakże gracz musi wskazać wybraną kartę w sposób nie budzący wątpliwości.
- 102.5.a Jeżeli karta lub zdolność pozwala graczowi na przeszukanie Kredensu i znalezienie w nim karty konkretnego typu, gracz pokazuje swojemu przeciwnikowi kartę, którą wyszukał.
- 102.5.b Jeżeli karta lub zdolność pozwala graczowi na przeszukanie Kredensu i znalezienie w nim karty, może on zdecydować o niewyszukaniu tej karty – w takiej sytuacji nastąpi tylko przetasowanie Kredensu.
- 102.6 Jeśli akcja zmusza do dokonania wyboru, wybór zawsze dokonywany jest jawnie, wyjątkiem jest sytuacja opisana w punkcie 102.5.
- 102.7 Jeżeli gracz ma dokonać więcej niż jednego wyboru jednocześnie, dokonuje ich w kolejności opisanej na karcie lub jeśli karta nie precyzuje kolejności dokonywania wyborów, gracz rozpatruje zasady zapisane na karcie od lewej do prawej.
- 102.8 Jeżeli skutkiem działania karty jest nakazanie graczowi wykonania kilku określonych działań, a gracz nie może wykonać jednego z nich, gracz wykonuje te działania, które może zrobić. Nie dotyczy to sytuacji, w której wykonanie tychże działań byłoby tej karty kosztem - patrz punkt 119.
- 102.8.a Jeżeli skutek karty lub zdolności nakazuje graczowi modyfikację czegokolwiek o  $X$ , a gracz może dokonać modyfikacji tylko o  $Y < X$ , wykonuje on nakazaną modyfikację o  $Y$ .
- 102.8.b Wyjątkiem od punktu 102.8.a jest modyfikacja kosztu wystawianej karty. Jeżeli koszt zostanie zmodyfikowany w ten sposób, że gracz nie jest w stanie spełnić wymaganych warunków, wystawiana karta trafia do Lazaretu, a koszt nie jest płacony w żadnym wymiarze. Jeżeli Lafa wystawianej karty jest modyfikowana w ten sposób, że gracz może dopłacić tę modyfikację, może zdecydować o nieopłacaniu zmodyfikowanego kosztu, w takiej sytuacji zagrywana karta trafia do Lazaretu.
- 102.8.c Jeżeli skutek zdolności nakazuje graczowi wybranie jednej z kilku możliwości (skutek  $X$  albo skutek  $Y$ ) musi on zawsze wybrać jedną z nich. Jeśli żadnej nie może spełnić w całości musi wybrać jedną, dowolną z nich.

- 102.9 Jeżeli skutek działania karty dotyczy danego gracza i karta nie mówi inaczej, to efekt ponoszony jest za pomocą jego kart i zasobów (kreski, dukaty, etc.).
- 102.10 W grze może dojść sytuacji, w której cel zagrania lub użycia zdolności przestaje istnieć. Może także dotyczyć to obiektu biorącego udział w pojedynku lub innej sytuacji w grze, takiej, jak agitacja. W takiej sytuacji działanie zostaje natychmiast przerwane, wszystkie koszty poniesione w jego ramach (zagranie kart, użycie zdolności, inicjacja pojedynku etc.), zaś skutki tychże działają o tyle, o ile wciąż są legalne po przerwaniu działania.
- 102.11 Wszelkie działania z Dworem, Kredensem czy Lazaretem dotyczą Dworu, Kredensu czy Lazaretu gracza.
- 102.12 Do każdej karty w grze może być dołączona tylko 1 kopia karty o tej samej nazwie.
- 102.13 Terminy „wystawienie karty” i „wstawienie karty” są równoznaczne z „wejście karty do gry”, jednak nie każda karta, która wchodzi do gry jest traktowana jako wystawiana/wstawiana.
- 102.14 W grze występują spójniki logiczne „Albo”, „Lub” oraz „I”.
- 102.14.a „Albo” pozwala na wybór dokładnie jednego elementu z wymienionych.
- 102.14.b „Lub” pozwala na wybranie elementu pierwszego, drugiego lub pierwszego i drugiego razem.
- 102.14.c „I” oznacza wybór wszystkich wymienionych elementów.

## 103 Gracze

- 103.1 Graczem określa się jedną z osób biorących udział w rozgrywce. Gracze w rozgrywce są wobec siebie przeciwnikami.
- 103.1.a Gracz aktywny to gracz, który otrzymał od gry priorytet.
- 103.1.b Gracz nieaktywny to gracz, który nie otrzymał od gry priorytetu.

## 104 Rozpoczęcie gry

- 104.1 Przed grą gracze kładą pomiędzy sobą określoną liczbę znaczników Kresiek, w standardowej grze dwuosobowej w formacie kwarcianym jest to 21 znaczników.
- 104.1.a W formacie wybranieckim w grze dwuosobowej domyślną liczbą kresiek jest 21.
- 104.2 Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z odsłoniętymi: kartą elekta/kartą frakcji i, o ile takiej używa, kartą strategii.
- 104.2.a W formacie kwarcianym, przed rozpoczęciem gry gracz ma obowiązek poinformować przeciwnika, jakiego sojuszu kart będzie używał w grze bądź, że nie będzie używał żadnych kart sojuszniczych.
- 104.3 Każdy z graczy dobiera tyle znaczników dukatów, ile nakazuje mu jego karta elekta, tworząc w ten sposób swój Skarb.

- 104.4 Obaj gracze przetasowują swoje talie, tak aby karty znajdowały się w nich w losowej kolejności. Następnie każdy z graczy musi przetasować i/lub przełożyć talię swojego przeciwnika. Talia gracza staje się teraz jego Kredensem.
- 104.4.a Działanie gracza nie może zaburzyć losowego rozkładu kart w Kredensie. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, w której karta nakazuje ułożenie kart w Kredensie w określony sposób.
- 104.5 Gracze dobierają siedem kart z góry swoich Kredensów, a następnie wybierają cztery z nich, z którymi rozpoczną grę. Pozostałe trzy wtasowują do Kredensu, a następnie każdy z graczy musi przetasować i/lub przełożyć talię swojego przeciwnika.
- 104.5.a Jeśli gracz nie jest zadowolony z dobranych kart, może grymasić. W takim przypadku wtasowuje on siedem dobranych kart do Kredensu i dobiera nowe siedem kart. Z nich wybiera cztery a pozostałe trzy wtasowuje do Kredensu. Grymasić można tylko jeden raz.
- 104.5.b Kiedy gracz zdecyduje, że posiadane cztery karty mu odpowiadają, stają się one jego startowym Dworem.
- 104.6 W momencie rozpoczęcia gry inicjatywę ustala się w następujący sposób:
- 104.6.a Każdy gracz w tajemnicy przed przeciwnikiem, wybiera ile dukatów chce przeznaczyć na zdobycie inicjatywy.
- 104.6.b Wybraną liczbę dukatów umieszcza w zaciśniętej dłoni.
- 104.6.c W tym samym momencie obaj gracze otwierają swoje dłonie.
- 104.6.d Gracz, który przeznaczył w ten sposób większą liczbę dukatów rozpoczyna rozgrywkę.
- 104.6.e W przypadku remisu inicjatywę ustala się w sposób losowy np. poprzez rzut kostką.
- 104.6.f Gracz który wygrał licytację odrzuca dukaty przeznaczone na przekupienie inicjatywy do puli wspólnej.
- 104.7 Po ustaleniu gracze przechodzą do fazy rozliczenia – w szczególności dobierają Dochód.
- 104.8 Gracz, który posiada inicjatywę pierwszy dostaje od gry priorytet i rozpoczyna rozgrywkę.

## **105 Wygrana i Porażka**

- 105.1 Kiedy gracz spełni warunek zwycięstwa, gra natychmiast kończy się jego wygraną.
- 105.2 Warunki zwycięstwa są następujące:
- 105.2.a Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry gracz posiada wszystkie będące w grze Kreski, natychmiast wygrywa grę.
- 105.2.b Kiedy wszyscy przeciwnicy opuszczą grę, gracz, który w niej pozostał, wygrywa grę.
- 105.2.c Skutek działania karty może sprawić, że gracz wygra grę.



- 105.3 Gracz może w dowolnym momencie poddać grę. Gracz, który poddaje grę, natychmiast ją przegrywa.
- 105.4 Skutek działania karty może sprawić, że gracz przegra grę.
- 105.5 Jeśli gracz miałby w jednym momencie zarówno przegrać jak i wygrać grę, przegrywa grę.
- 105.6 W grze turniejowej gracz może przegrać grę w wyniku kary nałożonej przez sędziego.
- 105.7 Obiekt zwycięstwa jest zdolnością statyczną i nie przechodzi przez stos - patrz 119.
- 105.7.a Jeżeli zwycięstwo jest spowodowane zdolnością wyzwalaną, samo wyzwolenie przechodzi przez stos, ale obiekt zwycięstwa nie - patrz 119.

## 106 Frakcje

- 106.1 W SGK Veto występują różne frakcje.
- 106.1.a Aktualnie są to: Awanturnicy, Dworscy, Radziwiłłowie i Wiśniowieccy.
- 106.2 Obiekt w grze może być jedno- lub więcej-frakcyjny, może też być bezfrakcyjny. Obiekt jest frakcyjny, jeżeli na jego karcie w lewym górnym rogu występuje znaczek frakcji.
- 106.2.a Obiekt jednofrakcyjny to obiekt należący do dokładnie jednej frakcji.
- 106.2.b Obiekt wielofrakcyjny to obiekt należący do dwóch lub więcej frakcji.
- 106.2.c Obiekt bezfrakcyjny to obiekt nienależący do żadnej frakcji.
- 106.3 Skutek działania karty może zmienić frakcyjność karty, a także dać obiektowi bezfrakcyjnemu frakcyjność. Jeśli skutek działania karty nadaje obiektowi frakcyjność, zastępuje ona poprzednie frakcyjności obiektu. Skutek działania karty może również usunąć frakcyjność obiektu i uczynić go bezfrakcyjnym.
- 106.4 Kiedy gracz ma wybrać jedną z frakcji jako cel obiektu, musi wybrać jedną spośród czterech występujących w grze frakcji.
- 106.5 Karty nie należące do żadnej z aktualnie istniejących frakcji traktowane są jako karty bezfrakcyjne. Karty wielofrakcyjne, które przynależą także do frakcji aktualnie nie istniejącej, traktowane są jako karty pozostałej frakcji/pozostałych frakcji.
- 106.6 Gracz może posiadać w kredensie jedynie karty należące do wybranej przez niego frakcji, reprezentowanej przez Kartę Frakcji/Elekta z zastrzeżeniem A 103.3

## 107 Dukaty

- 107.1 Dukaty są reprezentowane przez znaczki dukatów i są zasobem w grze, służącym do opłacania różnych czynności.
- 107.1.a Znaczki dukatów mogą znajdować się w Skarbach poszczególnych graczy lub w puli wspólnej.

107.2 Gracze wydają dukaty, aby opłacić koszt zagrania kart lub użycia ich zdolności.

107.3 Jeżeli karta lub jej skutek powodują dobranie dukatów, są one dodawane do skarbu gracza.

## 108 Kreski

108.1 Kreski mogą znajdować się w puli wspólnej lub w pulach poszczególnych graczy.

108.1.a Na początku gry wszystkie Kreski znajdują się w puli wspólnej.

## 109 Liczby i symbole


109.1 Wszystkie liczby występujące w grze muszą być liczbami całkowitymi.


109.2 Jeżeli jakakolwiek cecha spadałaby poniżej zera, jest wyrównywana do zera.


109.3 Jeżeli zasady lub skutek działania karty zmuszają gracza do wybrania liczby, musi on wybrać liczbę dodatnią lub 0.


109.3.a Jeżeli zasady lub skutek działania karty zmuszają gracza do wybrania dowolnej liczby celów, musi on wybrać liczbę dodatnią, większą niż 0.


109.4 Niektóre karty zawierają symbol X na określenie liczby, wartość X określana jest przez tekst karty.

109.5 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Szabli karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Szablę.


109.6 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Kreski karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Kreski.


109.7 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Lafę karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza dukaty.


109.8 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Bitność karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Bitność.


109.9 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Karność karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Karność.

109.10 Symbol ► na karcie oznacza granicę między kosztem zagrania karty a jej skutkiem lub zasadą.


109.11 Literka  na karcie oznacza Czyn.


109.12 Literka  na karcie oznacza Drobiazg.

109.13 Literka  na karcie oznacza Replikę.

109.14 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Dochód karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Dochód.

109.15 Symbol  oznacza konieczność zaznaczenia karty na której się znajduje.

109.16 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Znaczenie karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Znaczenie.

109.17 Symbol  umieszczony obok obrazka oznacza cechę Dobrobyt karty lub modyfikator tej cechy. Symbol ten w tekście karty oznacza Dobrobyt.

109.18 Kiedykolwiek karta mówi o dzieleniu liczb, to wynik takiego działania zawsze zaokrągla się w górę.

## 110 Karty

110.1 Obowiązujący zapis tekstu karty znaleźć można na stronie internetowej <http://veto.pl/wyszukiwarka>.

110.2 Jeżeli zasady lub tekst karty kiedykolwiek odnoszą się do słowa „karta”, oznacza ono tylko oryginalną kartę do SGK Veto o wymiarach 6.3 cm na 8.8 cm.

110.3 Właścicielem karty w grze jest gracz, który rozpoczął grę z tą kartą w Kredensie. Jeżeli karta pojawiła się w grze nie będąc wcześniej w Kredensie żadnego gracza, jej właścicielem jest gracz, który wprowadził ją do gry. Właścicielem karty elekta/karty frakcji i karty strategii jest gracz, który wprowadził je do gry.

110.4 Kontrolerem karty jest gracz, który może nią rozporządzać zgodnie z zasadami gry.

110.5 Więcej informacji na temat kart znajduje się w Rozdziale 2 Elementy Karty.

110.6 Karta, której gracz nie jest właścicielem, nigdy nie może trafić do jego Kredensu, Dworu ani Lazaretu – jeśli miałyby tak się stać, karta zamiast tego jest odrzucana do Lazaretu właściciela.

## 111 Obiekty

111.1 Obiektem jest: każdy element występujący w grze oraz każdy element pojawiający się na stosie.

111.2 Tylko obiekty na stosie i na Polu Gry posiadają kontrolera. Obiekty, które nie są na stosie lub Polu Gry, nie są kontrolowane przez żadnego z graczy.

- 111.3 Słowa „ty” i „twój” na obiektach odnoszą się do kontrolera obiektu lub jego właściciela, gdy obiekt nie posiada kontrolera. Dla zdolności statycznych odnoszą się one do kontrolera obiektu, na którym owa zdolność się znajduje. Dla zdolności aktywowanych odnoszą się one do gracza, który aktywował zdolność. Dla zdolności wyzwanych odnoszą się one do kontrolera obiektu, który wyzwolił zdolność.
- 111.4 Jeśli zdolność nakazuje graczowi wprowadzenie na Pole Gry obiektu, wchodzi on na Pole Gry pod jego kontrolą, chyba że zdolność ta mówi inaczej.

## **112 Elementy stałe stołu (ESS)**

- 112.1 ESS to każda karta przebywająca na Polu Gry. ESS pozostają na Polu Gry dopóki nie zostaną z niego odrzucone bądź usunięte. Karta staje się ESS w momencie wejścia na Pole Gry i przestaje nim być w momencie przeniesienia się do innej Strefy Gry w wyniku działania zasad, zdolności lub kart.
- 112.2 Cechy ESS są identyczne z wydrukowanymi na jego karcie i podlegają modyfikacjom wynikającym z działania zdolności stałych będących w grze.
- 112.3 ESS wchodzą na Pole Gry odznaczone.

## **113 Zdolności**

- 113.1 Obiekty w SGK Veto mogą posiadać zdolności.
- 113.2 Zdolności to cechy obiektów, pozwalające im wpływać na grę. Zdolności obiektu określone są, albo przez jego tekst karty, albo przez zdolność, która go stworzyła.
- 113.2.a Obiekt może otrzymać zdolność w trakcie gry, w wyniku działania zasad lub skutków kart, jest to zazwyczaj wyrażane słowami – „ma”, „otrzymuje”, „zyskuje”.
- 113.3 Zdolności mogą być pozytywne lub negatywne.
- 113.4 Obiekt może posiadać dowolną liczbę zdolności.
- 113.5 Zdolności mogą wywierać skutek jednorazowy bądź ciągły.
- 113.6 Wyróżniamy trzy rodzaje zdolności – aktywowane, wyzwane i statyczne.
- 113.7 Zdolność odwołująca się do określonej Strefy Gry działa tylko w tej Strefie Gry.
- 113.8 Zdolność pozwalająca graczowi zapłacić alternatywny koszt działa w każdej strefie, w której koszt ten może zostać opłacony.
- 113.8.a Zdolność ograniczająca lub modyfikująca sposób zagrania obiektu działa w każdej strefie, w której obiekt może zostać zagrany.
- 113.8.b Zdolność ograniczająca lub modyfikująca strefy gry, w których obiekt może zostać zagrany, działa wszędzie, nawet poza grą.

113.8.c Zdolność modyfikująca zasady konstrukcji talii działa przed rozpoczęciem gry. Zasada taka modyfikuje zarówno Artykuły Henrykowskie, jak i Pacta Conventa, nie może jednak zmienić zasad legalności karty w formacie, listy kart zabronionych i limitowanych w danym formacie.

113.9 Źródłem zdolności jest obiekt, który ją wygenerował.

113.10 Skutki działania kart mogą dodawać lub usuwać zdolności z obiektów. Jeżeli skutek działania karty ma dodać obiektowi zdolność, zawiera on w sobie słowa „otrzymuje”, „zyskuje”, „dostaje”. Jeśli skutek działania karty ma usunąć zdolność z obiektu, zawiera on w sobie słowo „traci”.

## 114 Wybieranie celu

114.1 Niektóre zagrywane karty lub zdolności wymagają wskazania jednego lub więcej celów. Celami mogą być obiekty w grze lub gracze. Te cele deklarowane są w procesie umieszczenia zagrywanej karty lub zdolności na stosie. Cel nie może zostać zmieniony chyba, że na skutek zagrania innej karty lub zdolności która wyraźnie na to pozwala.

114.2 Karta celuje w inny obiekt kiedy:

114.2.a Na skutek jej zagrania ma być do tego obiektu dołączona.

114.2.b Jej skutek odnosi się do konkretnego obiektu lub obiektów.

114.2.c Tekst karty zawiera w sobie jedno z następujących słów: wybierz, wskaż, zagraj na i wszystkich ich odmian.

114.2.d Karta zawierająca w skutku słowo „wszystkie” i wszystkie jego odmiany co do zasady nie celuje.

114.3 Jeżeli treść zagrywanej karty lub używanej zdolności tak stanowi, gracz musi wybrać co najmniej jeden legalny cel dla wykonywanej akcji. Cel ten musi być legalny tj. musi spełniać warunki określone w treści karty lub zdolności.

114.3.a Wybranie celu dla zdolności aktywowanej następuje w momencie deklaracji użycia zdolności aktywowanej przed opłaceniem kosztu i przekazaniem priorytetu przeciwnikowi w celu umożliwienia mu odpowiedzi.

114.3.b Wybranie celu dla zdolności wyzwolonej następuje w momencie jej wyzwolenia przed położeniem jej na stosie.

114.3.c Wybranie celu dla zagrywania karty następuje przed położeniem jej na stosie i przekazaniem priorytetu przeciwnikowi w celu umożliwienia mu odpowiedzi.

114.4 W momencie rozpatrywania zagrania karty, rozpatrywania zdolności aktywowanej lub użycia zdolności wyzwolonej należy sprawdzić czy wskazane przy ich zagrywaniu, aktywacji lub wyzwoleniu cele nadal są legalne.

114.4.a Jeżeli któryś z celów jest w tym momencie nielegalny, zdolność czy karta nie mogą na niego wpływać.

114.4.b Jeżeli wszystkie cele są nielegalne karta lub zdolność nie robią nic i są usuwane ze stosu.

114.4.b.1 Zagrywana karta jest w tym momencie odrzucana do Lazaretu.



114.5 Karta/zdolność zawierająca w skutku słowo „wszystkie”, „dowolną”, „losową” i wszystkie ich odmiany lub określająca typ celu, ale która nie celuje (np. zaznacz postać/posesję, odrzuć włość itp.) musi mieć przynajmniej jeden legalny cel, żeby mogła zostać zagrana/zadeklarowana.

## 115 Akcje



115.1 W SGK Veto występuje pięć rodzajów akcji – Czyn, Drobiazg, Replika, Pas oraz Bene.

115.2 Aby wykonać akcję gracz musi posiadać priorytet oraz możliwość poniesienia jej kosztu (z zastrzeżeniem 119.2).

115.3 Czyn jest akcją, którą może wykonać tylko gracz będący przy głosie. Będąc graczem przy głosie, można wykonać tylko jeden Czyn.



115.3.a Czynem jest: wystawienie postaci na skutek zagrania karty z dworu, przejście postaci między strefami Pola Gry, agitacja postacią, wyzwanie postacią na pojedynek, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie. Gracz może wykonać Czyn, jeśli jest w fazie gry, stos jest pusty i jest on graczem aktywnym.

115.4 Drobiazg jest akcją, którą może wykonać tylko gracz będący przy głosie. Będąc graczem aktywnym, można wykonać dowolną liczbę Drobiazgów.

115.4.a Drobiażgiem jest: wystawienie posesji, dołączenie moderunku do postaci, podłączenie sztychu pod postać, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie. Gracz może wykonać Drobiazg, jeśli jest w fazie gry, stos jest pusty i jest on graczem aktywnym.

115.5 Replika jest akcją, którą może wykonać każdy z graczy.

115.5.a Replika jest zagrywana w odpowiedzi na zagranie opisane w jej treści.

115.5.b Repliką jest: odrzucenie sztychu podczas agitacji, zagranie karty, która w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie, użycie zasady ESS, który w swoim polu zasad posiada symbol  w koszcie.

115.6 Pas jest specyficzną formą akcji, która polega na nie wykonaniu żadnych działań i oddaniu głosu przeciwnikowi. Kiedy wszyscy gracze kolejno powiedzą „pas”, etap gry lub rozpatrywany stos są kończone.

115.7 Bene jest oddaniem priorytetu do dyspozycji gry, która przekaże go następnemu w kolejności inicjatywy przeciwnikowi. Jeśli w odpowiedzi przeciwnik powie „pas”, głos wraca do gracza, który powiedział „bene”.

115.7.a Nie można powiedzieć „bene”, kiedy będąc przy głosie nie wykonało się żadnej akcji.

115.8 Deklaracja wykonania akcji, która nie wywołałaby żadnego skutku w grze jest działaniem nielegalnym.

## **116 Wykonanie akcji**

116.1 Wykonanie akcji (poza „Bene” oraz „Pas”) przebiega kolejno w następujących etapach:

116.1.a Etap deklaracji akcji

116.1.a.1 W etapie tym następuje określenie dokładnych warunków akcji.

116.1.a.2 W przypadku zagrania karty jest to wybranie jej z Dworu i pokazanie przeciwnikowi

116.1.a.3 W przypadku użycia zdolności aktywowanej jest to wskazanie, która jest to zdolność

116.1.a.4 Warunkami akcji, które wymagają określenia są w szczególności: wskazanie ewentualnych celów akcji, wybór pola gry na które wejdzie zagrywana postać (np. w przypadku Karmazyna - czy wejdzie on do gry na polu elekcyjnym czy polu karmazynów), określenie trybu karty (w przypadku splitów albo kart mających w zapisie „Wybierz jedno”), deklaracja użycia zdolności karty posiadającej słowo kluczowe Dublet - X, itp.

116.1.b Etap wystawienia karty (w przypadku zagrania karty stającej się ESS)

116.1.b.1 W etapie tym określany jest dokładny koszt zagrania karty, w szczególności wszelkie modyfikacje Lafy zagrywanej karty, np. repliki podnoszące lub obniżające lafę karty oraz określana jest wartość cechy Kreska wystawianej karty, w szczególności zaś modyfikacje tej cechy, np. repliki podnoszące ją lub obniżające.

116.1.b.2 Po rozpatrzeniu replik graczy płacony jest koszt wystawianej karty, zarówno lafa, koszt czasowy jak i ewentualny koszt dodatkowy

116.1.b.3 W przypadku jeżeli wystawienie ESS (na skutek Repliki na którykolwiek z wcześniejszych etapów) zakończy się niepowodzeniem, koszt nie jest opłacany w żadnym wymiarze.

116.1.c Etap zapłacenia kosztu (w przypadku wszystkich akcji poza zagranieniem karty stającej się ESS)

116.1.c.1 W etapie tym ponoszony jest koszt akcji, w szczególności koszt czasowy

116.1.c.2 Jeżeli całkowity koszt akcji nie może być opłacony, akcja kończy się niepowodzeniem.

116.1.d Etap rozpatrzenia skutku

116.1.d.1 W etapie tym rozpatrywany jest skutek akcji, jeżeli akcja zakończyła się powodzeniem.

116.1.d.2 Skutkiem zagrania karty stającej się ESS jest jej wejście do gry.

116.1.d.3 W przypadku wejścia do gry karty na skutek zagrania jej karty z Dworu następuje dobranie z puli wspólnej kresek w liczbie równej wartości jej cechy Kreska.


- 116.1.d.4 W przypadku zakończenia niepowodzeniem akcji polegającej na zagranii karty z Dworu, jest ona umieszczana w Lazarecie jej właściciela.
- 116.1.d.5 Kiedy zagrywana jest karta dołączana do karty będącej na Polu Gry, jej rozpatrzenie polega na wejściu tej karty do gry.
- 116.2 Każdy etap jest odrębnym obiektem, na który przysługuje replika.
- 116.2.a Wejście do gry jest obiektem które wyzwala stos (patrz 120.2.b). Równoczesne wejście do gry kilku kart wyzwoli równocześnie wiele obiektów na stosie.
- 116.3 Gracz może deklarować użycie Repliki tylko jeżeli ta Replika odnosi się do obecnie rozpatrywanego etapu.
- 116.3.a Etap deklaracji akcji - w etapie tym mogą być deklarowane Repliki odnoszące się do faktu zagrania karty bądź użycia zdolności aktywowanej („R kiedy przeciwnik zagrywa kartę efektu”, „R kiedy przeciwnik używa zdolności aktywowanej posesji”, itd.) oraz Repliki odnoszące się do obrania jakiejś karty za cel („R kiedy przeciwnik obiera za cel efektu twoją kartę” „R kiedy gracz obiera za cel zdolności aktywowanej swoją postać”, itd.).
- 116.3.a.1 Jeżeli po rozpatrzeniu ewentualnych Replik na ten etap, wszystkie cele akcji przestają być legalne (np. zostały zaznaczone a akcją jest „D i zaznacz wybraną kartę”), akcja zakończy się niepowodzeniem
- 116.3.a.2 Jeżeli skutek Repliki w tym etapie spowoduje zanegowanie skutku akcji („zaneguj to działanie”, „zaneguj skutek tego działania”, „karta nie działa” i tym podobne określenia), akcja ta zakończy się niepowodzeniem.
- 116.3.b Etap wystawienia karty - na tym etapie mogą być deklarowane Repliki, które wpływają na możliwość opłacenia kosztu oraz cechę lafa wystawianej karty (patrz 117.2). W tym etapie deklarowane mogą być również Repliki wpływające na cechę Kreski wystawianej karty.
- 116.3.b.1 W szczególności w tym etapie rozpatrywane są wszelkie Repliki, zwiększające, zmniejszające lub w inny sposób manipulujące cechą Lafa lub Kreska wystawianej karty.
- 116.3.c Etap zapłacenia kosztu - na tym etapie mogą być deklarowane Repliki odnoszące się do sposobu opłacenia kosztu tej akcji („R kiedy gracz wykonuje Czyn”, „R kiedy gracz odrzuca dukaty”, „R kiedy gracz zaznacza kartę”, itd)
- 116.3.c.1 Jeżeli po rozpatrzeniu ewentualnych Replik na ten etap, gracz wykonujący akcję nie będzie w stanie opłacić jej całego kosztu, zakończy się ona niepowodzeniem
- 116.3.d Etap rozpatrzenia skutku akcji - na tym etapie mogą być deklarowane Repliki odnoszące się do rozpatrywanego właśnie skutku.
- 116.3.d.1 Rozpatrzenie tego etapu (a także możliwość deklarowania Replik na niego) następuje tylko, jeżeli akcja zakończyła się powodzeniem.



## 117 Wejście karty do gry

- 117.1 Wejście karty do gry polega na pojawieniu się jej w Polu Gry i rozpatrzeniu skutków, które ona wywiera po pojawieniu się w Polu Gry.
- 117.1.a Wejście karty do gry jest obiektem który inicjuje stos zgodnie z pkt. 120.2.b
  - 117.1.b Karta może wejść do gry z dowolnej ze stref składowych Strefy Gry.
- 117.2 Karta może wejść do gry na dwa sposoby: na skutek wystawienia lub na skutek wstawienia.
- 117.2.a Wejście do gry na skutek wystawienia ma miejsce jedynie po zagranie karty stojącej się ESS z dworu. Tylko jeżeli karta weszła do gry na skutek wystawienia gracz pobiera Kreski z puli głównej w ilości odpowiadającej cesze K karty.
  - 117.2.b Wstawienie jest to wejście karty stojącej się ESS do gry na skutek innego działania niż zagranie karty z dworu (np. skutek zagranej karty, rozpatrzenie zdolności aktywowanej lub wyzwolonej). Wstawienie nie pociąga za sobą opłacenia lafy karty, nie dobiera się również Kreszek za jej wstawienie.
- 117.3 Wejście karty do gry przebiega następująco:
- 117.3.a Karta staje się Elementem Stałym Stołu.
  - 117.3.b Na stos trafiają kolejno zdolności na moment „kiedy karta wchodzi do gry”. Dla każdej zdolności gracz otrzymują kolejno priorytet do zagrania repliki.
  - 117.3.c Nie można użyć zdolności karty wchodzącej do gry o zapisie „RZ kiedy karta wchodzi do gry”, jako repliki na wejście tej karty do gry.
  - 117.3.d Jeżeli wejście karty do gry nastąpiło wskutek zagrania tej karty z dworu na stosie pojawia się skutek wyzwolony polegający na dobraniu odpowiedniej liczby kreszek.

## 118 Bycie przy głosie i priorytet

- 118.1 W SGK Veto gracze są przy głosie i posiadają priorytet naprzemiennie.
- 118.2 Gracz będący przy głosie i posiadający priorytet może wykonywać akcje.
- 118.3 Gracz może wykonywać akcje tylko jeśli posiada priorytet.
- 118.4 W Fazie Gry jako pierwszy priorytet dostaje od gry gracz posiadający inicjatywę.
- 118.5 Po wykonaniu Czynu, Drobiazgu, Repliki gracz oddaje przeciwnikowi priorytet w celu umożliwienia mu odpowiedzi.
- 118.6 Na każdy obiekt znajdujący się na stosie każdemu z graczy przysługuje jedna replika .
- 118.6.a Repliki mogą zagrywać kolejno gracze według inicjatywy, począwszy od przeciwników gracza aktywnego.
  - 118.6.b Gracze posiadają prawo do zagrania repliki, przy zachowaniu zasady opisanej w punkcie 118.6, do momentu, aż wszyscy gracze spasują.

118.7 Oddanie głosu przeciwnikowi w Fazie Gry powoduje natychmiastowe przyznanie mu przez grę priorytetu.

## **119 Koszt**

119.1 Koszt jest opłaceniem wykonania akcji.

119.2 Gracz może zapłacić koszt tylko jeżeli posiada możliwość jego zapłacenia. Możliwością jest także obniżenie go skutkami zagranych Replik. Jeżeli Repliki zostaną zanegowane, a gracz nie jest w stanie ponieść pełnego kosztu, skutek wykonywanej akcji jest negowany. Jeżeli akcją było wystawienie karty, koszt nie zostaje zapłacony w ogóle, a karta trafia do Lazaretu.

119.2.a Jeżeli gracz posiada możliwość wystawienia danej karty tylko za pomocą Replik i decyduje się na zagranie karty, które nie zostanie zanegowane - musi on skorzystać z tych Replik.

119.2.b Jeżeli gracz posiada możliwość zapłacenia kosztu wykonania akcji tylko za pomocą Replik i decyduje się na wykonanie takiej akcji, która nie zostanie zanegowana – musi on skorzystać z tych Replik.

119.2.c Jeżeli zapłacenie kosztu wymaga jakiegokolwiek wykorzystania danej karty, to gracz może go zapłacić tylko pod warunkiem że jest kontrolerem tejże karty lub posiada możliwość wpływania na stan tej karty wystarczającą do opłacenia kosztu.

119.3 Koszt wykonania akcji może składać się z kosztu czasowego (Czyn, Drobiazg, Replika) oraz kosztu pozostałego (odrzucenie X dukatów, odrzucenie x kart z Dworu)

119.3.a Koszt w SGK jest oddzielony od skutku działania karty znacznikiem ►.

119.4 Należy rozróżnić koszt czasowy od akcji. Czyn, Drobiazg oraz Replika są rodzajem akcji którą może wykonać gracz oraz rodzajem kosztu czasowego który gracz ponosi przy podejmowaniu akcji.

119.5 Jeżeli skutek działania kart zmodyfikuje koszt wykonania akcji i gracz nie może go opłacić, skutek akcji jest zanegowany. Jeżeli akcja polegała na zagranie karty, jest ona odrzucana, a koszt nie jest ponoszony w żadnym wymiarze.

119.5.a Jeżeli skutek działania kart zmodyfikuje koszt wykonania akcji i gracz może go opłacić, musi on dokonać wyboru. Może zrezygnować z opłacania zmodyfikowanego kosztu wykonania akcji, jest ona wtedy kasowana, zgodnie z punktem 102.8.b. Może też opłacić zmodyfikowany koszt wykonania akcji, jest ona wtedy rozpatrywana zgodnie z zasadami gry.

## **120 Dobieranie kart**

120.1 Gracz dobiera karty poprzez wzięcie górnej karty z Kredensu i przełożenie jej do Dworu.

120.1.a Karty dobierane są przez graczy w Fazie Rozliczenia lub w skutek działania innych kart.

120.2 Jeżeli więcej niż jeden gracz ma dobrać karty, najpierw dobiera karty gracz posiadający priorytet, a potem pozostali gracze w kolejności inicjatywy.

## 121 Znaczniki

121.1 Skutek działania niektórych kart może stworzyć na znajdującym się w grze obiekcie znacznik.

121.2 Znaczniki są obiektami w grze.

121.3 Znacznik może reprezentować modyfikator cechy obiektu lub skutek działania jakiejś zasady czy zdolności.

121.4 Jeżeli ESS posiada N znaczników +X modyfikujących cechę i N znaczników -X modyfikujących tą samą cechę, znaczniki te równoważą się i są usuwane.

121.5 Jeżeli ESS posiada zdolność mówiącą, że nie może on posiadać więcej niż N znaczników danego typu i posiada on już N znaczników, a miałby je otrzymać, nie otrzymuje ich.

121.6 Znaczniki modyfikują tylko bazową wartość cechy. Bazowa wartość cechy nie może spaść poniżej zera.

121.7 Szczególnymi rodzajami znaczników są:

121.7.a Znacznik agitacji - może być położony tylko na postaci. Postać ze znacznikiem agitacji agituje za dodatkową Kreskę. Większa liczba znaczników agitacji na postaci nie zwiększa dodatkowo liczby zdobywanych Kresek.

121.7.b Znacznik zmęczenia - ESS z położonym znacznikiem zmęczenia nie może zostać w żaden sposób odznaczony. W fazie rozliczenia ze wszystkich obiektów w grze usuwane są znaczniki zmęczenia.

121.8 Na ESS w jednym momencie może znajdować się maksymalnie pięć znaczników dowolnego rodzaju.

## 122 Stos

122.1 Stos jest obiektem, na którym pojawiają się inne obiekty.

122.2 Stos jest inicjowany przez:

122.2.a Każdy z etapów akcji (poza Bene i Pas) - etap deklaracji akcji, etap wystawienia/etap ponoszenia kosztu, etap rozpatrzenia skutku

122.2.b Wejście karty do gry

122.2.c Wyzwolenie zdolności wyzwalanej lub skutku wyzwalanego

122.2.d Przejście do następnego etapu/fazy

122.2.e Zmianę przez kartę strefy gry

122.3 Kiedy stos nie jest pusty każda akcja gracza musi być zgodna z Zasadą Adekwatności Stosu.

- 122.4 **Zasada Adekwatności Stosu:** jeżeli na stosie znajduje się obiekt bądź obiekty, akcje gracza mogą być wycelowane wyłącznie w ten obiekt, który został zagrany najpóźniej. Akcje nie celujące w obiekt, który został zagrany najpóźniej można podejmować dopiero po rozpatrzeniu aktualnego stosu.
- 122.5 Po zainicjowaniu stosu, każdy gracz posiadający priorytet może wykonać Replikę na obiekt znajdujący się na stosie. Każdemu graczowi przysługuje jedna Replika na jeden obiekt.
- 122.6 Jeżeli na stosie ma się pojawić naraz wiele obiektów, ich kontroler decyduje o kolejności ich rozpatrzenia.
- 122.6.a Jeżeli obiekty które mają pojawić się jednocześnie na stosie kontrolowane są przez różnych graczy, stos budowany jest w ten sposób, że na jego szczycie znajdują się obiekty gracza posiadającego priorytet w wybranej przez niego kolejności, zaś poniżej obiekty pozostałych graczy w kolejności inicjatywy.
- 122.7 Obiekt znajdujący się na szczycie stosu jest rozpatrywany po uprzednim rozpatrzeniu wszystkich ewentualnych Replik na niego (patrz 122.4)
- 122.8 Jeżeli obiekt, który schodzi ze stosu niezanegowany ma więcej niż jeden skutek, są one realizowane w takim stopniu w jakim jest to możliwe, w kolejności wskazanej przez kontrolera tego obiektu.

## **123 Karta odznaczona i karta zaznaczona**

- 123.1 Karta odznaczona jest to karta ustawiona pionowo.
- 123.2 Karta zaznaczona jest to karta ustawiona poziomo.

## **124 Zaznaczenie kart**

- 124.1 Zaznaczenie karty jest to przekręcenie jej o 90 stopni w prawo do pozycji poziomej.
- 124.2 Zaznaczenie karty może być wymagane do wykonania tą kartą akcji, która wymaga poniesienia kosztu zaznaczenia karty.
- 124.3 Karta nie może być ponownie zaznaczona, kiedy jest zaznaczona.

## **125 Odznaczanie kart**

- 125.1 Odznaczenie karty jest to przekręcenie jej o 90 stopni do pozycji pionowej.
- 125.2 Karty są odznaczane w Fазie Odznaczenia lub wskutek działania kart lub zdolności.
- 125.3 Karta odznaczona nie może być odznaczona, kiedy jest odznaczona.

## 126 Pojęcia związane z kosztem i skutkami

- 126.1 W grze występują pojęcia związane z kosztem zagrywanych kart i zdolności, a także skutki związane z zagrywaniem przez przeciwnika kart i używania zdolności.
- 126.2 „Dobierz” lub „Zyskiwać” w odniesieniu do kresek i dukatów oznacza przeniesienie odpowiedniej ich liczby z puli wspólnej do puli własnej.
- 126.2.a „Dobierz” w odniesieniu do kart oznacza przełożenie odpowiedniej ilości kart z góry kredensu do dworu
- 126.3 „Oddawać” jest to przełożenie kresek/dukatów z własnej puli do puli przeciwnika w ramach opłacania kosztu zagrywanych kart lub zdolności albo z własnej puli do puli wspólnej lub puli przeciwnika.
- 126.4 „Weź” w odniesieniu do kresek i dukatów oznacza przeniesienie odpowiedniej ich liczby bezpośrednio z puli przeciwnika do własnej.
- 126.4.a „Weź” w odniesieniu do kart oznacza przełożenie odpowiedniej ilości kart ze wskazanej przez treść karty lub zdolności strefy gry do dworu.
- 126.5 „Odrzucać” lub „Tracić” w odniesieniu do kresek i dukatów oznacza przełożenie odpowiedniej ich liczby z puli własnej do wspólnej.
- 126.5.a „Odrzucać” w odniesieniu do kart oznacza przełożenie odpowiedniej ich ilości z dworu do lazaretu.
- 126.5.b „Odrzucać” w odniesieniu do elementów stałych stołu oznacza przeniesienie odpowiedniej ilości kart z wybranej strefy gry do lazaretu.
- 126.6 „Usuń” w odniesieniu do elementów stałych stołu oznacza przeniesienie odpowiedniej ilości kart z wybranej strefy gry do żalnika na skutek działania kart lub zdolności kart przeciwnika lub w koscie działania kart lub zdolności kart gracza.

## **2 Strefy Gry**

### **201 Podstawy**

201.1 W SGK Veto występuje wiele stref, w których mogą znajdować się obiekty oraz karty. Niniejszy rozdział zajmie się opisaniem wszystkich z nich.

### **202 Strefa Gry**

202.1 Strefa Gry jest to pojęcie zbiorcze dla wszystkich stref występujących podczas rozgrywki.

### **203 Pole Gry**

203.1 Pole Gry jest to pojęcie zbiorcze dla stref, w których znajdują się Elementy Stałe Stołu.

203.2 W odniesieniu do postaci występują pojęcia „Kompania” oraz „Towarzysz”.

203.2.a „Kompania” są to wszystkie postaci, które gracz kontroluje w polu gry.

203.2.b „Towarzysz” jest to inna postać przebywająca w tej samej kompanii.

203.3 W skład Pola Gry wchodzi:

203.3.a Pole Elekcyjne

203.3.b Pola Karmazynów obu graczy

203.3.c Pole Kart Specjalnych.

### **204 Kredens**

204.1 Kredens jest to talia gracza.

204.2 Kredens wchodzi w skład Strefy Gry, natomiast nie jest częścią Pola Gry.

204.3 Dobieranie kart w Fазie Rozliczenia, a także wynikające z efektów lub zdolności następuje z Kredensu.

204.4 Minimalna liczba kart, które muszą znajdować się w Kredensie przed rozpoczęciem gry to 60. Liczba ta może być modyfikowana przez zasady turniejowe.

204.5 Minimalna liczba kart, która musi znajdować się w Kredensie w rozgrywce formatu wybranieckiego to 30.

204.6 Gdy graczowi skończą się karty w Kredensie, natychmiast przetasowuje on swój Lazaret, który staje się jego Kredensem.

204.7 W rozgrywce kwarcianej można posiadać w Kredensie karty tylko z jednego sojuszu. W rozgrywce wybranieckiej można posiadać w Kredensie karty z dowolnej ilości sojuszy z zastrzeżeniem A 103.3.

204.8 W Kredensie można posiadać tylko karty bezfrakcyjne lub z dowolnej frakcji reprezentowanej przez używaną kartę elekta/frakcji z zastrzeżeniem A 103.3.

## **205 Dwór**

205.1 Dwór jest to określenie dla kart znajdujących się na ręce gracza.

205.2 Dwór wchodzi w skład Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry.

## **206 Pole Elekcyjne**

206.1 Pole Elekcyjne jest wspólne dla obu graczy, natomiast każdy z nich wystawia karty po swojej stronie tego pola. Zapisy na kartach odnoszące się do Pola Elekcyjnego danego gracza odnoszą się do jego strony tego pola.

206.2 Pole Elekcyjne wchodzi w skład zarówno Strefy Gry, jak i Pola Gry.

206.3 Na Pole Elekcyjne wystawiane mogą być posesje oraz postacie.

206.4 Na Polu Elekcyjnym znajdują się postacie, oddziały i posesje.

206.5 Na Polu Elekcyjnym znajdują się także karty dołączone i podłączone w inny sposób do kart znajdujących się na tym polu.

## **207 Pole Karmazynów**

207.1 Pole Karmazynów jest odrębne dla każdego z graczy.

207.2 Na Pole Karmazynów wystawiane mogą być postacie posiadające słowo kluczowe Karmazyn.

207.3 Na Polu Karmazynów mogą przebywać postacie posiadające słowo kluczowe Karmazyn lub Wpływowy.

207.4 Na Polu Karmazynów znajdują się także karty dołączone i podłączone w inny sposób do kart znajdujących się na tym polu.

207.5 Pole Karmazynów wchodzi w skład zarówno Strefy Gry, jak i Pola Gry.

## **208 Lazaret**

208.1 Do Lazaretu trafiają karty:

208.1.a Efektów po ich rozpatrzeniu

208.1.b Efektów dołączanych, postaci, moderunków, posesji, oddziałów oraz innych kart po ich odrzuceniu z Pola Gry

208.1.c Odrzucone z Dworu w fazie zakończenia

208.1.d Odrzucone z Dworu w następstwie działania innej karty

208.1.e Karty zanegowane podczas wystawiania lub zagrywania.

208.1.f Postaci ranionych podczas pojedynku

208.1.g Sztychów po ich rozpatrzeniu w pojedynku lub odrzuconych podczas agitacji

208.2 Lazaret jest częścią Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry.

208.3 Każdy z graczy posiada odrębny Lazaret.

208.4 Jeżeli karta jest przenoszona z Lazaretu do jednej ze stref Pola Gry, wywiera ona swe skutki wystawiania, poza dobieraniem Kresek i płaceniem Lafy.

## **209 Żalnik**

209.1 Do Żalnika trafiają karty:

209.1.a Posiadające słowo kluczowe Usuwany po ich rozpatrzeniu.

209.1.b Posiadające słowo kluczowe Nieobecny.

209.1.c Przeniesione do tej strefy w skutek działania innej karty.

209.1.d Postaci, które zostają zabite.

209.1.e Posiadające w tekście gry sformułowanie „usuń z gry”.

209.2 Żalnik jest częścią Strefy Gry, nie jest częścią Pola Gry.

209.3 Jeżeli karta jest przenoszona z Żalnika do jednej ze stref Pola Gry, wywiera ona swe skutki wystawiania, poza dobieraniem Kresek i płaceniem Lafy.

209.4 Żalnik jest wspólny dla obu graczy.

209.5 Mimo iż Żalnik jest wspólny dla obu graczy, są oni zobowiązani do odpowiedniego separowania kart, tak żeby w każdym momencie sytuacja w tej strefie była klarowna i jednoznaczna, zarówno pod kątem tego, kto jest właścicielem danej karty, jak i źródła, które spowodowało przeniesienie karty do Żalnika.

## **210 Pole Kart Specjalnych**

210.1 W Polu Kart Specjalnych znajdują się: karta elekta/karta frakcji, karta strategii oraz karty do nich dołączone i podłączone.

210.2 Pole Kart Specjalnych wchodzi w skład Strefy Gry, jak i Pola Gry.

210.3 Pole Kart Specjalnych jest wspólne dla obu graczy.

## **211 Sakwa**

211.1 Sakwa jest Strefą Gry, nie jest częścią Pola Gry.

211.2 Sakwa są to dodatkowe karty, których gracz może użyć do modyfikacji podstawowego Kredensu pomiędzy grami.

211.3 W formacie kwarcianym:

211.3.a Sakwa może mieć 0 lub 15 kart.



211.3.b Podczas modyfikacji swojej talii gracz musi odłożyć do Sakwy taką samą liczbę kart, jakiej użył do jej zmodyfikowania.

211.3.c Po zakończeniu każdego meczu gracz jest obowiązany przywrócić podstawową wersję Kredensu.

211.4 W formacie wybranieckim:

211.4.a Sakwę gracza stanowi cała nieużywana jako Kredens część zestawu.

211.4.b Gracz może dowolnie wymieniać karty pomiędzy kredensem a sakwą tak, aby talia była legalna w formacie wybranieckim.

211.5 Gracz jest zobowiązany rozpoczynać każdy mecz z podstawową wersją Kredensu. Zasada ta nie obowiązuje w formacie wybranieckim.

## **3 Przebieg Rundy**

### **301 Podstawy**

301.1 Runda w SGK Veto składa się z faz, a one natomiast składają się z etapów.

301.2 Etap może być określony jako aktywny albo pasywny.

301.2.a Etap aktywny określa etap, w którym po zrealizowaniu działań gry, gracze otrzymują od gry priorytet, zawsze w kolejności inicjatywy.

301.2.b W etapie pasywnym gracze nie otrzymują od gry priorytetu.

### **302 Faza Odznaczenia**

302.1 Faza Odznaczenia składa się z następujących etapów:

302.1.a Etap początku fazy odznaczenia (aktywny).

302.1.b Etap ustalenia inicjatywy (aktywny) – następuje zliczenie inicjatywy, polegające na zsumowaniu przez graczy liczby Kresk niezaznaczonych Karmazynów przebywających na polu karmazynów. Następnie gracze, rozpoczynając od gracza, który ma ich mniej, mogą dokupić Kreski w cenie 3 dukaty za jedna. W wypadku remisu inicjatywa zostaje u gracza, który posiadał ją do tej pory.

302.1.c Etap odznaczenia (aktywny) – w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, odznaczające wszystkie zaznaczone karty danego gracza. Pomędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet.

302.1.d Etap zakończenia fazy odznaczenia (aktywny).

### **303 Faza Rozliczenia**

303.1 Na Fazę Rozliczenia składają się następujące etapy:

303.1.a Etap początku fazy rozliczenia (aktywny).

303.1.b Etap dobrania kart (aktywny) – w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty – po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, powodujące dobranie kart z Kredensu do Dworu do maksymalnej liczby. Pomędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet.

303.1.c Etap dobrania Dochodu (aktywny) - w tym etapie na stosie jednocześnie pojawiają się dwa identyczne obiekty, po jednym dla każdego gracza, a są to „skutki wyzwolone”, powodujące dobranie do Skarbu liczby dukatów odpowiadającej dochodowi danego gracza. Pomędzy tymi skutkami graczom nie przysługuje priorytet.

303.1.d Etap zakończenia fazy rozliczenia (aktywny)

## **304 Faza Gry**

304.1 Faza Gry składa się z następujących etapów:

- 304.1.a Etap początku fazy gry (aktywny).
- 304.1.b Etap główny fazy gry (aktywny) – w tym etapie gracze mogą wykonywać Czyny i Drobiazgi, które można wykonywać, gdy stos jest pusty. Gracze otrzymują od gry priorytet w kolejności inicjatywy. Po oddaniu głosu priorytet trafia z powrotem do gry, która przyznaje go kolejnemu według inicjatywy graczowi. Etap kończy się gdy obaj gracze spasują po sobie.
- 304.1.c Etap zakończenia fazy gry (aktywny).

## **305 Rodzaje Czynów, które może wykonywać gracz będący przy głosie**

305.1 Gracz będący przy głosie może wykonać następujące Czyny:

- 305.1.a Zagranie karty postaci.
- 305.1.b Zagranie karty, które wymaga Czynu.
- 305.1.c Agitacja.
- 305.1.d Wyzwanie na pojedynek.
- 305.1.e Przejście postacią pomiędzy Polem Elekcyjnym a Polem Karmazynów.
- 305.1.f Użycie zdolności aktywowanej ESS którego kosztem jest poniesienie Czynu.
- 305.1.g Odrzucenie z Dworu kopii postaci znajdującej się w grze.

## **306 Agitacja**

306.1 Agitacja jest to akcja przysługująca graczowi.

- 306.1.a W momencie, gdy gracz deklaruje agitację, wyznacza postać, którą chce i może agitować.
- 306.1.b Podstawowym kosztem agitacji jest zaznaczenie postaci zadeklarowanej do agitacji (oraz koszt czasowy Czyn).
- 306.1.c Liczba kresk odnosząca się do skutków agitacji bazowo wynosi 1.
- 306.1.d Wszelkie zapisy w stylu „postać agituje za dodatkową kreskę” odnoszą się do skutków agitacji przy użyciu tej postaci.
- 306.1.e Gracz aktywny podczas agitacji może (w replice na tę agitację) odrzucić do Lazaretu kartę sztychu z Dworu albo spod postaci, przy użyciu której agituje. W takim wypadku postać agituje za dodatkową kreskę.
- 306.1.f Skutkiem agitacji jest dobranie odpowiedniej liczby kresk z puli wspólnej do puli własnej. W przypadku gdy w puli wspólnej nie ma już kresk, należy odłożyć odpowiednią liczbę kresk z puli przeciwnika do puli wspólnej.

306.2 Postaci mogą agitować przebywając na Polu Elekcyjnym.

## 307 Pojedyunki

- 307.1 Wyzwanie na pojedynek jest to akcja przysługująca graczowi. Jej kosztem czasowym jest Czyn.
- 307.2 Postaci mogą wyzywać i być wyzywane kiedy przebywają na polu elekcyjnym.
- 307.3 Pojedynek może odbywać się wyłącznie pomiędzy postaciami z różnych kompanii.
- 307.4 Pojedynek przerwany pozostaje nierozstrzygnięty, jednakże etap rozpatrzenia pojedynku (ze skutkiem przerwania) pojawia się zawsze.
- 307.5 Postać, która może wyzywać lub być wyzywana na pojedynek, może brać udział w pojedynku, do którego doszło dokładnie w powyższy sposób, nawet jeżeli słowa kluczowe, które posiada jej to uniemożliwiają.

## 308 Faza Pojedynku

- 308.1 Faza pojedynku rozpoczyna się od etapu wyzwania na pojedynek.
- 308.2 Wyzwanie na pojedynek przebiega zgodnie z 116.
- 308.2.a Kosztem wyzwania jest zaznaczenie postaci zadeklarowanej jako wyzywająca.
- 308.2.b Kosztem odmówienia przyjęcia pojedynku jest zaznaczenie postaci będącej celem wyzwania. Skutkiem odmowy przyjęcia pojedynku jest odrzucenie jednej kreski do puli wspólnej przez gracza kontrolującą postać, o ile w jego puli znajdują się jakieś kreski.
- 308.2.c Jeśli gracz przyjmie wyzwanie, dochodzi do etapu pojedynku.
- 308.3 Etap pojedynku
- 308.3.a Po przyjęciu wyzwania gracze, zaczynając od gracza będącego przy głosie wybierają moderunki których ich postaci użyją w pojedynku.
- 308.3.b Postać może w pojedynku używać jednej sztuki każdego dołączonego moderunku o słowie kluczowym: koń i broń i broń palna. W trakcie pojedynku gracze mogą używać zasad gry dołączonych do postaci koni, broni i broni palnych tylko wybranych w tym etapie moderunków.
- 308.3.c Jako pierwszy priorytet od gry dostaje, a zarazem staje się graczem aktywnym, gracz będący aktywny w momencie gdy na stos wszedł obiekt pojedynku. Graczom na obiekt pojedynku przysługuje nieskończona liczba Replik.
- 308.3.d W pojedynku gracze mogą używać wyłącznie Replik przewidzianych do użycia w pojedynku.
- 308.3.e W szczególności gracz może zagrać z Dworu kopie unikatowej postaci, która uczestniczy w pojedynku, aby zwiększyć Szable swojej postaci o 3 do końca pojedynku. Jest to traktowane jak zagranie karty sztychu o słowie kluczowym Cięcie o tekście gry: „R w pojedynku > Szabla +3”.
- 308.3.f Kiedy obaj gracze po kolei spasuują, kończy się etap pojedynku, powodując natychmiastowe przejście do etapu rozpatrzenia pojedynku.

- 308.4 Etap rozpatrzenia pojedynku (aktywny) polega na podsumowaniu cechy Szabla obu pojedynkujących się postaci. Do Szabli dodaje się statyczne modyfikatory pochodzące z moderunków wybranych w etapie wyboru moderunków, jeśli nadal są obecne w polu gry. Postać, która ma mniejszą cechę Szabla, pojedynek przegrywa i jest zraniona, a jeżeli przewaga Szabli jest równa lub większa niż 3, to zostaje zabita. Postać ranna jest odrzucana do Lazaretu, postać zabita usuwana do Żalnika. Gracz, którego postać przegrała pojedynek, oddaje przeciwnikowi tyle Kresek, ile wynosi zmodyfikowana cecha Kreski pokonanej postaci. Jeśli postać ta została zabita, gracz oddaje przeciwnikowi o jedną Kreskę więcej.
- 308.4.a Jeżeli obie pojedynkujące się postaci mają równą cechę Szabla w momencie rozpatrzenia pojedynku, kończy się on remisem.
- 308.4.b Jeżeli pojedynek kończy się remisem, żadna z postaci biorących w nim udział nie zostaje ranna ani zabita.
- 308.4.c Pojedynek przerwany pozostaje nierozstrzygnięty, jednakże etap rozpatrzenia pojedynku (ze skutkiem przerwania) pojawia się zawsze.
- 308.4.d Pojedynek kończy się po etapie rozpatrzenia pojedynku.
- 308.5 Jeżeli karta lub zdolność powoduje pojedynek, omijając etap wyzwania na pojedynek, to stosuje się do tego skutku zasady przebiegu pojedynku, z pominięciem zasad dotyczących wyzywania i przyjęcia / odmowy.
- 308.6 Karty odnoszące się do momentu „po zakończeniu pojedynku”, odnoszą się do etapu rozpatrzenia pojedynku.
- 308.7 Karty odnoszące się do pojedynku działają do momentu zakończenia pojedynku.

## **309 Faza Zakończenia**

- 309.1 Etap początku fazy zakończenia (aktywny)
- 309.2 Etap fazy zakończenia (pasywny)
- 309.2.a Jeżeli gracz posiada we dworze więcej niż maksymalną liczbę kart którą może posiadać, to musi odrzucić ich taką ilość, aby posiadać ich tyle, ile wynosi maksymalna liczba kart we dworze.
- 309.2.b Gracze, w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, mogą odrzucić po jednej karcie z Dworu.
- 309.2.c Etap zakończenia fazy zakończenia (aktywny).
- 309.3 Po fazie zakończenia następuje etap końca rundy (pasywny) – usuwane są dwie kreski z puli wspólnej.
- 309.3.a W przypadku, gdy w puli wspólnej nie ma dwóch kresek, każdy z graczy usuwa po jednej kresce jeżeli ją posiada.
- 309.3.b W przypadku, gdy w puli wspólnej została 1 kreska, a jeden z graczy nie posiada kreski w ogóle, należy usunąć tę kreskę ze wspólnej puli, co jednocześnie zakończy rozgrywkę.

- 309.3.c Usuwanie kresek jest zatrzymywane, gdy ich liczba w grze wynosi 3. W etapie tym mają miejsce akcje uzależnione od działania kart odnoszących się do końca rundy.
- 309.3.d Etap końca rundy nie jest częścią składową fazy zakończenia.

## 4 Zdolności kart

### 401 Podstawy

- 401.1 W SGK Veto większość kart posiada zdolności wpływające na rozgrywkę. Niniejszy rozdział zajmuje się podziałem tych zdolności oraz rozpatrywaniem ich skutków.
- 401.2 Zapis na karcie „tę kartę” odnosi się, co do zasady, wyłącznie do karty na której ten zapis widnieje.
- 401.3 Zapis „nazwa karty” odnosi się do wszystkich kart o tej nazwie.
- 401.4 Zapis „w sumie” - oznacza łącznie ze wszystkich kart o tej nazwie.

### 402 Zdolności aktywowane

- 402.1 Zdolnościami aktywowanymi są nazywane wszystkie zdolności ESS bądź kart mających stać się ESS, które są skonstruowane w następujący sposób: Koszt czasowy zdolności (C, D, R) oraz koszt pozostały (odrzuć X dukatów, odrzuć X kart z Dworu) > dowolny skutek zdolności (np. weź do swojego Skarbu X dukatów, usuń wybraną kartę z gry itd.).
- 402.1.a Karta mająca stać się ESS to karta wskazana podczas deklaracji akcji wystawienia karty z dworu lub wstawienia jej do gry.
- 402.1.b Zdolności aktywowane mogą również posiadać karty znajdujące się w Lazarecie. Zdolności takie są oznaczone w specjalny sposób.
- 402.2 Gracz może korzystać ze zdolności aktywowanych kart które je posiadają, o ile spełniają warunki do ich aktywacji.
- 402.2.a Gracz może używać wyłącznie zdolności aktywowanych kart, których jest kontrolerem.
- 402.2.a.1 Wyjątkiem od tej zasady jest używanie zdolności kart znajdujących się w Lazarecie. W tym przypadku aby móc użyć takiej zdolności gracz musi być właścicielem karty oraz zdolność musi być oznaczona w specjalny sposób który pozwala na jej użycie z Lazaretu.
- 402.3 Użycie zdolności aktywowanej jest akcją i przebiega zgodnie z pkt. 116.
- 402.4 Rozpatrzenie zdolności aktywowanej polega na rozpatrzeniu jej skutków.

### 403 Zdolności wyzwalone

- 403.1 Zdolnościami wyzwalanymi są nazywane wszystkie zdolności, które są zbudowane w następujący sposób [słowa rozpoczynające],[określenie okoliczności, w których zdolność wyzwalana ma zostać położona na stos],[określenie skutków zdolności wyzwalonej] i rozpoczynają się od słów: „gdy”, „jeśli”, „jeżeli”.
- 403.2 Zdolności wyzwalone działają wtedy, gdy znajdują się na kartach, które są w Polu Gry.

- 403.2.a Jeśli karta posiada zdolność wyzwalaną odwołującą się do momentu „po zagranii”, zadziała ona niezależnie od rozpatrzenia karty, gdy tylko ta zejdzie ze stosu.
- 403.2.b Zdolności wyzwalane mogą również posiadać niektóre karty znajdujące się w La-zarecie. Zdolności takie oznaczone są w specjalny sposób.
- 403.3 Niektóre karty mogą wygenerować tzw. opóźnioną zdolność wyzwalaną, która może coś zrobić w późniejszym czasie.
- 403.3.a Opóźniona zdolność wyzwalana wyzwoli się tylko raz - w momencie gdy pojawią się okoliczności w których opóźniona zdolność wyzwalana może zostać położona na stosie - chyba że ma ona określony czas trwania, taki jak np.: „w tym pojedynku”.
- 403.3.b Jeżeli opóźniona zdolność wyzwalana została wygenerowana przez zagranie karty, źródłem opóźnionej zdolności wyzwalanej jest zagrana karta. Kontrolerem tej opó-znionej zdolności wyzwalanej jest gracz który zagrał daną kartę.
- 403.4 Jeśli tekst zdolności daje graczowi możliwość wyboru czy chce jej użyć, odbywa się to po jej wejściu na stos, przed przyznaniem graczom priorytetu.
- 403.5 Wejście zdolności wyzwalanej na stos powoduje przyznanie graczom priorytetu, rozpo-czynając od gracza mającego inicjatywę.
- 403.6 Każdemu graczowi przysługuje możliwość wykonania jednej Repliki na każdą zdolność wyzwalaną (zarówno własną, jak i przeciwnika), po tym, jak weszła ona na stos.
- 403.7 Jeśli zdolność wyzwalana nie zostanie zanegowana, jest ona rozpatrywana.
- 403.8 Rozpatrzenie zdolności wyzwalanej polega na:
- 403.8.a W przypadku, gdy gracz chce lub musi użyć zdolności, na rozpatrzeniu skutków spowodowanych zdolnością wyzwalaną.

## **404 Zdolności statyczne**

- 404.1 Zdolności statyczne są to zdolności, które działają przez cały czas.
- 404.2 Zdolność statyczna zaczyna działać natychmiast po wejściu karty z tą zdolnością na Pole Gry, a przestaje działać natychmiast po opuszczeniu przez tę kartę Pola Gry.
- 404.3 Zdolność statyczna nigdy nie może zostać położona na stosie i nigdy nie przechodzi przez stos.

## **405 Wymuszone przez zdolność działanie ESS**

- 405.1 Jeżeli skutek działania karty lub zdolności zmusza ESS do działania, kontroler tego ESS może uniemożliwić dokonanie tej czynności tylko jako skutek zagrania karty bądź użycia innej zdolności. W przeciwnym wypadku nie może wykonać innych zagrań, które uniemożliwią mu działanie w sposób zgodny z warunkiem oznaczonym na karcie lub zdolności.



## **A Elementy karty**

### **101 Podstawy**

101.1 Elementy karty to: znacznik przynależności frakcyjnej, znacznik przynależności do sojuszu, nazwa karty, przydomek, rysunek, typ karty, tekst karty, informacje kolekcjonerskie, herb i nazwa frakcji, skarb, dochód, wpływ Polityczny, wpływ Bojowy, wielka manipulacja, zdolność bierna karty frakcji, szabla, kreski, lafa, modyfikator cechy, cytat.

101.1.a Karta może posiadać wszystkie lub niektóre elementy karty.

### **102 Znacznik przynależności frakcyjnej**

102.1 Karta może posiadać znacznik przynależności frakcyjnej. Jest on reprezentowany przez znak herbu w kształcie herbu w lewym górnym rogu karty.

102.2 Jeżeli karta posiada znak herbu, jest traktowana jako karta z frakcji, której znak herbu posiada.

102.2.a Jeżeli karta nie posiada znaku herbu w lewym górnym rogu, jest traktowana jako karta bezfrakcyjna.

102.3 Jeżeli karta posiada znak herbu więcej niż jednej frakcji jest traktowana jako karta każdej z frakcji której znak posiada.

### **103 Znacznik przynależności do sojuszu**

103.1 Karta może posiadać znacznik przynależności do sojuszu. Jest on reprezentowany przez znak sojuszu w lewym górnym rogu karty.

103.2 Jeżeli karta posiada znak sojuszu, jest traktowana jako karta z sojuszu, której znaczek posiada.

103.2.a Jeżeli karta nie posiada znaku sojuszu w lewym górnym rogu, jest traktowana jako karta nienależąca do sojuszu.

103.2.b Jeżeli karta posiada znak sojuszu więcej niż jednego sojuszu, jest traktowana jako karta każdego z sojuszy, których znak posiada.

103.3 Karta może posiadać jednocześnie znacznik przynależności do frakcji i do sojuszu. W takim przypadku może wchodzić w skład dowolnego Kredensu, w którym znajdują się karty z danej frakcji lub z danego sojuszu.

103.3.a Jeżeli pozostałe karty posiadające znacznik przynależności do frakcji znajdujące się w Kredensie gracza należą do innej frakcji, podczas gry przyjmuje się, że ta karta posiada wyłącznie znacznik przynależności do sojuszu.

103.3.b Analogicznie, jeżeli pozostałe karty posiadające znacznik przynależności do sojuszu znajdujące się w Kredensie gracza należą do innego sojuszu, podczas gry przyjmuje się, że ta karta posiada wyłącznie znacznik przynależności frakcyjnej.

## **104 Nazwa karty**

104.1 Nazwa karty znajduje się w środku górnej części karty.

104.2 Dwa obiekty posiadają jednakową nazwę, jeżeli jej zapis jest identyczny.

104.3 Jeżeli skutek działania karty nakazuje graczowi wskazanie „nazwy karty”, musi on wybrać nazwę istniejącej karty, legalnej w formacie rozgrywki, w której toczy się gra, wraz z przydomkiem - jeśli jest obecny.

104.4 W grze nie mogą znajdować się na raz 2 unikatowe karty o takiej samej nazwie.

104.4.a Wszystkie karty postaci są unikatowe.

## **105 Przydomek**

105.1 Niektóre karty mogą posiadać przydomek.

105.1.a Przydomek jest częścią nazwy karty.

105.2 Przydomek rozróżnia różne wersje tej samej karty.

105.3 Przydomek znajduje się pod nazwą karty.

## **106 Rysunek**

106.1 Każda karta w SGK Veto posiada rysunek.

106.2 Rysunek nie posiada żadnego wpływu na grę.

## **107 Typ karty**

107.1 Typ karty oznaczony jest napisem na górnym obramowaniu karty.

107.2 Występuje dziesięć typów kart: postać, posesja, moderunek, sztych, efekt, ziemia, oddział, strategia, karta frakcji – karta elekta, przymierze.

107.3 Każda karta w grze posiada co najmniej jeden typ.

## **108 Tekst karty**

108.1 Tekst karty znajduje się w jej dolnej części pod rysunkiem. Zawiera on zasady działania karty w grze.

108.2 Tekst karty może zawierać słowa kluczowe, są one oznaczone poprzez wytłuszczenie.

## **109 Informacje kolekcjonerskie**

109.1 Informacje kolekcjonerskie znajdują się z boku i na dole obramowania karty i zawierają: imię i nazwisko autora rysunku, znaczek sezonu, nazwę dodatku, numer kolekcjonerski, znak rzadkości karty.

109.2 Znak sezonu informuje o legalności karty i wszystkich jej wersji w danym sezonie.



## 110 Herb i nazwa frakcji

- 110.1 W środkowej części karty elekta/karty frakcji znajdują się herb i nazwa frakcji którą ta karta reprezentuje.
- 110.2 Herb i nazwa frakcji określają jaką frakcję reprezentuje gracz.
- 110.3 Jeżeli karta odnosi się do frakcji gracza, oznacza to frakcję, której herb i nazwa znajdują się na karcie elekta/karcie frakcji, z którą gracz rozpoczął grę.

## 111 Skarb

- 111.1 Na karcie frakcji znajduje się symbol . Oznacza on modyfikator Dochodu otrzymywanego przez gracza co rundę.
- 111.2 Startowy Skarb gracza wyrażony jest liczbą znajdującą się obok słowa Skarb na jego karcie frakcji. Gracz przed rozpoczęciem gry otrzymuje tyle znaczników dukatów ze wspólnej puli, ile wynosi jego startowa wartość skarbu.

## 112 Dochód

- 112.1 Niektóre karty posiadają symbol  wraz z oznaczeniem +X, oznacza on dochód karty.
- 112.2 Dochód +X oznacza, że gracz kontrolujący tę kartę dobiera w fazie rozliczenia X znaczników dukatów
- 112.2.a Jeżeli skutek działania karty odwołuje się do „dochodu” lub „niezmodyfikowanego dochodu”, oznacza on dochód wydrukowany na karcie.
- 112.2.b Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanego dochodu” karty, oznacza to dochód wydrukowany na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.
- 112.3 Dobranie dochodu oznacza przełożenie z puli wspólnej do Skarbu gracza tylu znaczników dukatów, ile wynosi suma dochodu wszystkich kontrolowanych przez niego kart, zmodyfikowana przez skutki działania kart i pomniejszona o lafę utrzymania wszystkich kontrolowanych przez niego kart. Dobranie dochodu w fazie rozliczenia jest stałą zasadą gry i gracz nie może jej dobrowolnie pominąć.
- 112.4 Niektóre karty posiadają symbol  wraz z oznaczeniem -X, oznacza on lafę utrzymania karty, która należy opłacić w fazie rozliczenia po dobraniu Dochodu.
- 112.4.a Zamiast płacić lafę utrzymania, gracz może zdecydować o odrzuceniu karty posiadającej lafę utrzymania.
- 112.4.b Powyższa sytuacja nie dotyczy przypadku kart, których gracz nie jest właścicielem, a tylko kontrolerem.

## 113 Wpływ Polityczny

113.1 Niektóre karty posiadają wpływ polityczny.

113.2 Użycie Wpływu Politycznego wymaga posiadania inicjatywy w rundzie.

113.3 Wpływu politycznego można użyć raz na rundę.

## 114 Wpływ Bojowy

114.1 Niektóre karty posiadają wpływ bojowy.

114.2 Użycie wpływu bojowego wymaga posiadania do tego prawa, ustalanego na bieżąco.

114.3 Gracz będący przy głosie może użyć wpływu bojowego, o ile zsumowana bazowa szabla postaci pod jego kontrola na polu elekcyjnym jest wyższa od analogicznej sumy szabli postaci przeciwnika.

114.4 Wpływ bojowy może być użyty raz na rundę.

## 115 Wielka Manipulacja

115.1 Niektóre karty posiadają Wielką Manipulację.

115.2 Wielkiej Manipulacji można użyć tylko raz na grę.

115.3 Wielkiej Manipulacji nie można użyć w pierwszej rundzie gry.

## 116 Szabla

116.1 Niektóre karty posiadają cechę Szabla oznaczona na karcie znakiem .

116.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Szabli” lub „niezmodyfikowanej Szabli” oznacza to cechę Szabla wydrukowana na karcie.

116.3 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanej Szabli”, oznacza to cechę Szabla wydrukowana na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

## 117 Kreski


117.1 Niektóre karty posiadają cechę Kreski oznaczona na karcie znakiem .

117.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do cechy „Kreski” lub „niezmodyfikowanej cechy Kreski”, to oznacza to wartość wydrukowana na karcie.

117.3 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanych Kresek”, oznacza to cechę Kreski wydrukowana na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

117.4 Kiedy karta wchodzi do gry na skutek zagrania z dworu, na stosie pojawia się zdolność wyzwolana dobrania kresiek. Z puli wspólnej należy dobrać tyle Kresiek, ile wynosi cecha Kreski wydrukowana na karcie i zmodyfikowana przez inne karty znajdujące się w grze. Jeżeli w puli wspólnej znajduje się mniej kresiek niż zmodyfikowana cecha kreski, należy dobrać wszystkie znajdujące się kreski. Jeżeli w puli wspólnej nie ma kresiek, zdolność wyzwolania dobrania kresiek jest negowana przez zasady gry. Jest to zasada stała gry i gracz nie może jej dobrowolnie pominąć.

## 118 Lafa

118.1 Niektóre karty posiadają cechę lafa oznaczona na karcie znakiem .

118.2 Lafa jest jednym z głównych elementów kosztu zagrania karty i oznacza liczbę znaczników dukatów, która należy przełożyć ze Skarbu gracza zagrywającego kartę do puli wspólnej.

118.3 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „lafy” lub „niezmodyfikowanej lafy” oznacza to cechę lafa wydrukowana na karcie.

118.4 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanej Lafy”, oznacza to cechę lafa wydrukowana na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

## 119 Modyfikator cechy

119.1 Niektóre karty posiadają modyfikator cechy oznaczony +/- i symbolem cechy, która modyfikują.

119.2 Modyfikator ten stosuje się do karty, do której dołączona jest karta posiadająca modyfikator.

## 120 Cytat

120.1 Niektóre karty posiadają cytat.

120.2 Cytat jest tekstem na karcie, zapisanym kursywa.

120.3 Cytat nie ma żadnego wpływu na grę.

## **B Typy Kart**

### **201 Podstawy**

201.1 W Szlacheckiej Grze Karcianej Veto występuje 10 różnych typów kart.

201.2 Cechy wspólne kart to:

- 201.2.a Rodzaj karty
- 201.2.b Nazwa karty
- 201.2.c Herb/brak herbu
- 201.2.d Znak sojuszu/brak znaku sojuszu
- 201.2.e Rysunek
- 201.2.f Tekst karty
- 201.2.g Znak sezonu
- 201.2.h Znak dodatku
- 201.2.i Numer karty
- 201.2.j Rzadkość karty

### **202 Postacie**

202.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie 201.2, karta postaci posiada:

- 202.1.a Przydomek. Pozwala on odróżnić od siebie różne wersje tej samej postaci.
- 202.1.b Cechę Szabla
- 202.1.c Cechę Kreski
- 202.1.d Lafie

202.2 Oprócz cech wymienionych w punkcie 201.2, karta postaci może posiadać:

- 202.2.a Dochód/koszt utrzymania zapisywany przy Lafie w następujący sposób (L/+X; L/-X)

202.3 Każda postać jest unikatowa co oznacza, że:

- 202.3.a Dopóki postać z daną nazwą znajduje się w grze, żaden z graczy nie może zagrać postaci o takiej samej nazwie.
- 202.3.b Kiedy postać o danej nazwie miałaby wejść do gry, a w grze znajduje się inna postać o tej samej nazwie, postać zamiast wejść do gry zostaje położona w Lazarecie.
- 202.3.c Zagranie karty postaci z Dworu, gdy kopia tej karty znajduje się na Polu Gry, jest zagranieniem nielegalnym.

## 203 Posesje

203.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie 201.2, karta posesji posiada:

203.1.a Lafa

203.1.b Dochód/Lafa utrzymania zapisywane są przy Lafie w następujący sposób (L/+X; L/-X)

203.2 Oprócz cech wymienionych w punkcie 201.2, karta posesji może posiadać:

203.2.a Cechę Kreski

203.2.b Przydomek. Pozwala on odróżnić od siebie różne wersje tej samej posesji.

203.3 Zagranie karty unikatowej posesji z Dworu, gdy kopia tej karty znajduje się na Polu Gry, jest zagranie nielegalnym.

203.4 Włości.

203.4.a Włości to karty posesji podłączone pod kartę frakcji/kartę elekta.

203.4.b Niektóre karty posiadają zdolność podłączania Włości pod kartę frakcji/kartę elekta.

203.4.c Każda podłączona Włość zwiększa maksymalną liczbę kart w Dworze gracza o jeden.

203.4.d Każdy gracz może podłączyć maksymalnie trzy Włości.

## 204 Moderunki

204.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie 201.2, karta moderunku posiada:

204.1.a Lafa.

204.2 Oprócz cech wymienionych w punkcie 201.2, karta moderunku może posiadać:

204.2.a Cechę Kreski.

204.2.b Modyfikator cechy Kreski postaci, do której jest dołączony.

204.2.c Modyfikator Szabli postaci, do której moderunek jest dołączony.

204.2.d Zdolności moderunków odnoszące się do pojedynków mogą być używane tylko w pojedynkach z udziałem postaci która posiada dołączony dany moderunek.

## 205 Sztychy

205.1 Karta sztychu nie posiada innych cech niż te wymienione w punkcie 201.2.

205.2 Karta sztychu może zostać zagrana podczas pojedynku

205.2.a Karta sztychu może posiadać zdolność pozwalającą zagrać ją poza pojedynkiem.

- 205.3 Kartę sztychu można podłączyć tylko do postaci z własnej kompanii. Jest to Drobiazg. Aby to zrobić, należy poinformować o tym przeciwnika, a następnie położyć kartę sztychu tyłem karty do góry, pod kartą postaci do której sztych został podłączony. Każda postać może mieć podłączone maksymalnie dwa sztychy, chyba że jej słowa kluczowe mówią inaczej.
- 205.4 Podczas agitacji postacią można, w Replie na agitację, gdy przeciwnik odda priorytet, położyć do Lazaretu kartę sztychu z Dworu lub spod tej postaci, aby agitacja przyniosła dodatkową Kreskę.
- 205.5 Podłączone karty sztychów można zagrywać w pojedynku, lub używać do agitacji wyłącznie na postać, do której są podłączone.
- 205.6 Karta sztychu zagrana w pojedynku lub potyczce odnosi się do zmodyfikowanej wartości szabli lub bitności.
- 205.7 Dodatkowe zdolności znajdujące się na karcie sztychu nie odnoszące się do pojedynku nie mogą zostać użyte jeżeli karta sztychu została podłączona pod postać.

## **206 Strategie**

- 206.1 Strategia jest to karta, którą gracz może wystawić na swoim Polu Kart Specjalnych przy swojej karcie frakcji, co jest równoznaczne z deklaracją używania jej w tej rozgrywce.
- 206.2 Karta strategii może pozwolić graczowi wygrać w inny sposób niż przewidują zasady.
- 206.3 Karta Strategii nie może w żaden sposób opuścić pola w którym się znajduje.
- 206.4 Gracz może używać w grze tylko jednej karty strategii.
- 206.5 Gracz może posiadać kartę strategii w sakwie. Gracz może wymienić kartę strategii pomiędzy grami w ramach modyfikacji swojej talii.

## **207 Karty Elekta/Frakcji**

- 207.1 Karta elekta/frakcji może posiadać:
- 207.1.a Herb i nazwę elekta/frakcji.
  - 207.1.b Skarb (liczbę dukatów, z którą gracz rozpoczyna grę).
  - 207.1.c Dochód (liczbę dukatów, którą gracz otrzymuje co rundę).
  - 207.1.d Zasadę gry.
  - 207.1.e Wpływ Polityczny.
  - 207.1.f Wielka Manipulacje.
  - 207.1.g Wpływ Bojowy.
  - 207.1.h Inne zdolności.
- 207.2 Kartę elekta/frakcji należy przed rozpoczęciem gry wystawić na swoim Polu Kart Specjalnych.



- 207.3 Karta elekta/frakcji determinuje jakich kart możemy użyć do budowy Kredensu i sakwy. Nie można mieć w Kredensie kart, które mają inny herb, niż ten znajdujący się na karcie frakcji/elekta, zastrzeżeniem A.103.3.
- 207.4 Karta elekta/frakcji nie może w żaden sposób opuścić pola w którym się znajduje.
- 207.5 Gracz może używać w grze tylko jednej karty elekta/frakcji.
- 207.6 Kart elekta/frakcji nie obowiązuje unikatowość ze względu na nazwę. Karty frakcji nie muszą posiadać przydomków w celu rozróżnienia odrębnych wersji danej karty frakcji.
- 207.7 Karty odnoszące się do karty frakcji działają z karta elekta i na odwrót o ile inne zasady tego nie zabraniają.
- 207.8 Gracz nie może posiadać karty elekta/frakcji w sakwie.

## C Oddziały i ziemie

W SGK Veto występują również oddziały i ziemie, związana jest z nimi osobna, dodatkowa mechanika, opisana w tym rozdziale.

### 301 Dodatkowe symbole

#### 301.1 Bitność

301.1 Niektóre karty posiadają cechę Bitność oznaczona na karcie znaczkiem .

301.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Bitności” lub „niezmodyfikowanej Bitności” oznacza to cechę Bitność wydrukowana na karcie.

301.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanej Bitności”, oznacza to cechę Bitność wydrukowana na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

#### 301.2 Karność

301.1 Niektóre karty posiadają cechę Karność, oznaczona na karcie znaczkiem .

301.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Karność” lub „niezmodyfikowanej Karności” oznacza to cechę Karność wydrukowana na karcie.

301.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanej Karności”, oznacza to cechę Karność wydrukowana na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

#### 301.3 Znaczenie

301.1 Niektóre karty posiadają cechę Znaczenia, oznaczona na karcie znaczkiem .

301.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Znaczenia” lub „niezmodyfikowanego Znaczenia” oznacza to cechę Znaczenie wydrukowana na karcie.

301.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanego Znaczenia”, oznacza to cechę Znaczenie wydrukowana na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

#### 301.4 Dobrobyt

301.1 Niektóre karty posiadają cechę Dobrobyt oznaczona na karcie znaczkiem .

301.2 Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „Dobrobytu” lub „niezmodyfikowanego Dobrobytu” oznacza to cechę Dobrobyt wydrukowana na karcie.

301.2.a Jeżeli skutek działania karty odnosi się do „zmodyfikowanego Dobrobytu” ziemi, oznacza to cechę Dobrobyt wydrukowana na karcie po wszelkich modyfikacjach wynikających z działania innych kart w grze.

301.2.b Cecha Dobrobyt oznacza liczbę oddziałów, które każdy z graczy może posiadać na danej ziemi bez płacenia ich Lafy utrzymania.

## **302 Dodatkowe typy kart**

### **302.1 Ziemie**

302.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie 201.2, karta ziemi posiada:

302.1.a Znaczenie (przynosi tyle Kresek graczowi, który kontroluje ta ziemię).

302.1.b Dobrobyt (ile oddziałów każdego z graczy może stacjonować na tej ziemi bez płacenia Lafa utrzymania).

302.2 Oprócz cech wymienionych w punkcie 201.2, karta ziemi może posiadać:

302.2.a Przydomek. Pozwala on odróżnić od siebie różne wersje tej samej ziemi.

302.3 Karty ziemi są traktowane jakby posiadały nadrukowane słowa kluczowe Trwały i Unikat.

302.4 Wystawienie ziemi jest drobiazgiem.

### **302.2 Oddziały**

302.1 Oprócz cech wymienionych w punkcie 201.2, karta oddziału posiada:

302.1.a Cechę Bitność.

302.1.b Cechę Karność.

302.1.c Lafa.

302.2 Każdy oddział przebywający na ziemi jest traktowany, jakby posiadał nadrukowaną Lafa utrzymania 2 dukaty. Oddziały na Polu Elekcyjnym posiadają Lafa utrzymania równa 0.

302.3 Lafa utrzymania oddziału płaci się wtedy i tylko wtedy, kiedy liczba oddziałów na ziemi przekracza jej zmodyfikowany Dobrobyt (liczony osobno dla każdego z graczy).

302.4 Co do zasady zdolności oddziału odnoszące się do potyczek mogą być używane tylko w potyczkach z udziałem danego oddziału.

302.5 Co do zasady zdolności oddziału odnoszące się do pojedynków mogą być używane tylko w pojedynkach z udziałem danego oddziału.

## **303 Dodatkowe pole w grze - Pole Ziem**

303.1 Na Pole Ziem wystawiane są karty ziem.

303.2 Pole Ziem jest wspólne dla obu graczy.

303.3 Oddziały wystawiane na ziemi oraz postaci dołączone do oddziałów znajdują się na konkretnej ziemi na Polu Ziem.

303.4 Pole Ziem wchodzi w skład zarówno Strefy Gry, jak i Pola Gry.

## **304 Akcje związane z oddziałami**

### **304.1 Pojedynek z oddziałem**

- 304.1 Każda postać, znajdująca się na Polu Elekcyjnym może wyzwąć na pojedynek oddział znajdujący się na Polu Elekcyjnym.
- 304.2 Oddział nie może odmówić wyzwania.
- 304.3 W pojedynku Szabla oddziału jest równa jego bazowej Bitności. Cecha Kreski jest równa 1.
- 304.4 W pojedynku z oddziałem stosuje się zasady normalne zasady pojedynku.
- 304.5 Na potrzeby kart i zdolności oddział w pojedynku traktuje się jak postać.

### **304.2 Potyczki**

- 304.1 Wyzwanie na potyczkę jest to Czyn przysługujący graczowi.
- 304.2 Wyzwanie na potyczkę zaczyna się od deklaracji wyzwania. Gracz wykonujący ten Czyn wskazuje oddział, który atakuje, płaci koszt wyzwania, oraz wskazuje cel potyczki, oddział znajdujący się na Polu Elekcyjnym, a następnie przekazuje priorytet przeciwnikowi umożliwiając mu zagranie Repliki.
- 304.2.a Kosztem wyzwania na potyczkę jest zaznaczenie oddziału zadeklarowanego jako atakujący.
- 304.2.b Potyczka, co do zasady, może się odbywać tylko między oddziałami będącymi pod kontrola różnych graczy.
- 304.2.c Jeśli wyzwanie na potyczkę zeszło niezanegowane ze stosu, rozpoczyna się podfaza fazy gry - faza potyczki, a na stos wchodzi obiekt potyczki.
- 304.3 Etap potyczki
- 304.3.a Jako pierwszy priorytet od gry dostaje, a zarazem staje się graczem aktywnym, gracz będący aktywny w momencie gdy na stos wszedł obiekt potyczki. Graczom na obiekt potyczki przysługuje nieskończona liczba Replik.
- 304.3.b W potyczce gracze mogą podejmować akcje, które są przeznaczone do użycia w tym momencie gry, zwłaszcza zagrywać Repliki, efekty oraz używać zdolności Elementów Stałych Stołu.
- 304.3.c Karta sztychu z zapisem R w pojedynku może również zostać zagrana w potyczce na normalnych zasadach. W tym momencie modyfikator szabli modyfikuje bitność oddziału.
- 304.3.d Kiedy obaj gracze po kolei spasują, obiekt potyczki schodzi ze stosu, powodując natychmiastowe przejście do etapu rozpatrzenia potyczki.
- 304.4 Etap rozpatrzenia potyczki (aktywny) polega na podsumowaniu cechy Bitność obu walczących oddziałów. Oddział, który ma mniejsza zmodyfikowana cechę Bitność, przegrywa potyczkę i zostaje zaznaczony. Jeżeli był już zaznaczony dostaje znacznik zmęczenia. Jeżeli przewaga Bitności jest równa lub większa niż Karność pokonanego oddziału,

to jest on zniszczony. Gracz, którego oddział został zniszczony oddaje zwycięzcy jedna Kreskę.

304.4.a Jeżeli oba walczące oddziały mają równą cechę Bitność w momencie rozpatrzenia potyczki, kończy się ona remisem.

304.4.b Jeżeli potyczka kończy się remisem, żaden z oddziałów biorących w niej udział nie jest niszczone.

304.4.c Potyczka przerwana pozostaje nierozstrzygnięta, jednakże etap rozpatrzenia potyczki (ze skutkiem przerwania) pojawia się zawsze.

304.4.d Potyczka kończy się po etapie rozpatrzenia potyczki.

304.5 Jeżeli karta lub zdolność powoduje potyczkę, omijając etap wyzwania na potyczkę, to stosuje się do tego efektu zasady przebiegu potyczki, z pominięciem zasad dotyczących fazy wyzwania.

304.6 Obiekty mające wziąć udział w potyczce są traktowane jak oddziały od momentu deklaracji wyzwania do momentu zakończenia potyczki.

304.7 Karty odnoszące się do momentu „po zakończeniu potyczki”, odnoszą się do etapu rozpatrzenia potyczki.

## **305 Dodatkowa faza po Fazie Gry - Faza Oddziałów**

305.1 Faza Oddziałów składa się z następujących etapów:

305.1.a Etap początku fazy oddziałów (aktywny)

305.1.b Etap fazy oddziałów (pasywny) – gracze, w kolejności od gracza posiadającego inicjatywę, deklarują chęć rozpoczęcia bitwy na ziemi, na której obaj gracze posiadają oddział. Następnie gracze, w kolejności od gracza nie posiadającego inicjatywy, mogą wykonać ruch oddziałami. Na sam koniec fazy oddziałów sprawdzana jest kontrola ziemi.

305.1.c Etap zakończenia fazy oddziałów (aktywny)

## **306 Bitwa**

306.1 Jeśli w fazie oddziałów więcej niż jeden gracz posiada oddział na danej, niezaznaczonej ziemi, może dojść tam do bitwy. Dzieje się tak, jeśli którykolwiek z graczy, zaczynając od posiadającego inicjatywę ogłosi chęć stoczenia w takim miejscu bitwy. Obowiązuje tu zasada „pas”.

306.2 Bitwa składa się z serii starć między poszczególnymi oddziałami, zwanych potyczkami.

306.2.a Do potyczek dochodzi w następujący sposób: Zaznacza się ziemię na której ma odbyć się potyczka. Najpierw każdy gracz przygotowuje dwa znaczniki jednego koloru dla każdego oddziału, który posiada (kolor znaczników dla poszczególnych oddziałów musi się różnić między sobą). Następnie każdy z graczy kładzie jeden znacznik na każdym swoim oddziale, a drugi chowa. Gracze jednocześnie wyciągają

z ukrycia jeden znacznik. Dochodzi do potyczki (zgodnie z zasadami fazy potyczki, podfaza fazy gry) między oddziałami, na których leży znacznik takiego koloru. Należy powtarzać tę czynność, dopóki wszystkie oddziały przynajmniej jednego z graczy nie wezmą udziału w potyczce.

306.2.b W przypadku gdy jeden z graczy posiada większą liczbę oddziałów na danej ziemi, po tym kiedy już wszystkie oddziały drugiego gracza wzięły udział w potyczce, może on zadeklarować, wybranymi przez niego swoimi oddziałami, które jeszcze nie brały udziału w potyczce, atak na oddziały drugiego gracza. W tym przypadku może atakować kilkoma oddziałami jeden oddział – wtedy ich Bitność się sumuje.

306.3 Gdy biorący udział w potyczce oddział jest zaznaczony, jego bazowa Bitność zostaje zmniejszona o połowę na początku potyczki. Ta zasada ma zastosowanie tylko podczas Fazy Oddziałów.

306.4 Za gracza, który wygrał bitwę na danej ziemi uznaje się tego, który wygrał więcej potyczek. W przypadku, gdy obaj gracze wygrali taką samą liczbę potyczek, bitwę uważa się za nierozstrzygniętą.

306.5 Za każdy zniszczony oddział przeciwnika gracz otrzymuje jedną Kreskę z jego puli.

## **307 Ruch oddziałów**

307.1 Po fazie bitew następuje etap ruchu oddziałów (aktywny).

307.2 Oddział można przemieścić do dowolnej ziemi, na której może on przebywać.

307.3 Można przemieszczać tylko oddziały odznaczone.

307.4 Aby przemieścić oddział, należy go zaznaczyć oraz przenieść jego kartę z ziemi, na której się obecnie znajduje, na ziemię, na której ma się znajdować.

## **308 Kontrola ziem**

308.1 Po fazie ruchu oddziałów następuje etap kontroli ziem (aktywny).

308.2 Gracza, który jako jedyny posiada niezaznaczone oddziały na danej ziemi, uważa się za kontrolującego tę ziemię.

308.3 Gracz kontrolujący daną ziemię bierze w fazie kontroli ziem tyle Kreszek, ile wynosi jej cecha Znaczenie.

308.4 Sprawdzenie kontroli ziem zaczyna się od gracza posiadającego inicjatywę, w wybranej przez niego kolejności.

308.5 Cecha ziemi działa od momentu, kiedy gracz spełnia warunki kontroli tej ziemi.

308.6 W fazie kontroli ziem, pomiędzy sprawdzeniem kontroli kolejnych ziem i przed nimi, gracze, zaczynając od tego, który aktualnie posiada inicjatywę, otrzymują od gry priorytet.

308.7 Po kontroli ziem następuje Faza Zakończenia.

## 309 Dodatkowe Słowa Kluczowe

- 309.1 **Artyleria** Oddział, który posiada słowo kluczowe Artyleria, zwiększa Bitność oddziału, który walczy w potyczce dodając swoją Bitność do Bitności tego oddziału. Aby to uczynić, należy zdjąć z karty Artylerii znacznik gotowości. Zasada ta nie działa kiedy oddział o tym słowie kluczowym przebywa na polu elekcyjnym.
- 309.2 **Bitwa** To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 309.3 **Hetman** Słowo kluczowe Hetman zawiera w sobie słowa kluczowe Karmazyn, Oficer, Sławny.
- 309.4 **Jazda** To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 309.5 **Manewr** Sztych ze słowem kluczowym Manewr może zostać użyty tylko w potyczce.
- 309.6 **Morze** Na ziemi ze słowem kluczowym Morze mogą przebywać tylko oddziały ze słowem kluczowym Okręt.
- 309.7 **Nawigator** Może być dołączony tylko do oddziału ze słowem kluczowym Okręt. Do jednego oddziału może być dołączony tylko jeden Nawigator.
- 309.8 **Obczyzna** Lafa utrzymania oddziałów dołączonych do ziemi ze słowem kluczowym Obczyzna jest zwiększana o jeden.
- 309.9 **Oficer** Może być dołączony tylko do oddziału ze słowem kluczowym Jazda, Piechota, lub Artyleria. Do jednego oddziału może być dołączony tylko jeden Oficer. Nie może być dołączony do oddziału przebywającego na Polu Elekcyjnym.
- 309.10 **Piechota** To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.

## D Zasady dodatkowe

### 401 Słowa kluczowe

- 401.1 Słowa kluczowe są to słowa napisane na karcie tłustym drukiem, na górze miejsca z tekstem karty.
- 401.1.a **Biesiadny**. Karta posiadająca to słowo kluczowe nie może znaleźć się w Kredensie podczas zwykłych turniejów.
- 401.1.b **Błogosławieństwo**. Efekt ze słowem kluczowym Błogosławieństwo posiada następującą zdolność: „D możesz podłączyć ten efekt do postaci posiadającej słowo kluczowe Pobożny. Możesz zagrać tę kartę tak, jakby była w twoim dworze, z dodatkowym kosztem zaznaczenia karty, którą kontrolujesz.” Postać może naraz mieć podłączone jedno Błogosławieństwo.
- 401.1.c **Broń**. Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Broń.
- 401.1.d **Broń palna**. Karta ze słowem kluczowym Broń palna nie dodaje w pojedynku modyfikatora Szabli oraz posiada zasadę: „R odrzuć podczas pojedynku > dodaj modyfikator odrzuconej karty do cechy Szabli postaci spod której została odrzucona, wykonaj zasadę karty.” Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Broń palna. Każdej karty ze słowem kluczowym broń palna można użyć tylko raz podczas pojedynku. Zasada karty może być użyta tylko podczas używania broni palnej w pojedynku.
- 401.1.e **Charakternik**. Tylko do postaci ze słowem kluczowym Charakternik mogą być podłączone karty posiadające słowo kluczowe Pakt.
- 401.1.f **Chwilowy**. Karta posiadająca słowo kluczowe Chwilowy nie może zostać odrzucona ani usunięta z gry w wyniku działania innych kart lub zdolności. W etapie zakończenia fazy zakończenia odrzuć wszystkie karty z tym słowem kluczowym. Tego słowa kluczowego nie można usunąć.
- 401.1.g **Cięcie**. Sztych ze słowem kluczowym Cięcie może być użyty w pojedynku lub potyczce.
- 401.1.h **Czart**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.i **Dom Boży**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.j **Dublet - X**. Kiedy zagrywasz tę kartę, możesz ponieść X jako dodatkowy koszt. Jeśli tak, to przy zagranie tej karty możesz wybrać oba działania.
- 401.1.k **Dyplomata**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.l **Dyplomacja**. Zasada ta działa tylko, jeśli masz przynajmniej trzech dyplomatów w kompanii.
- 401.1.m **Elekt**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.



- 401.1.n **Honorowy**. Postać posiadająca słowo kluczowe Honorowy nie może odmawiać pojedynków.
- 401.1.o **Karczma**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.p **Karmazyn**. Postać ze słowem kluczowym Karmazyn może zostać wystawiona na Polu Karmazynów. Postać ze słowem kluczowym Karmazyn może przebywać na Polu Karmazynów. Jeśli postać ze słowem kluczowym Karmazyn na początku fazy odznaczenia nie jest zaznaczona i przebywa na Polu Karmazynów, jej cecha Kreski liczy się do ustalania inicjatywy.
- 401.1.q **Kompanion**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.r **Koń**. Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Koń.
- 401.1.s **Kozak**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.t **Król**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.u **Legendarny**. Gracz może mieć w kredensie tylko jedną kopię danej karty ze słowem kluczowym Legendarny. Gracz może mieć łącznie w kredensie jedną kartą legendarną za każde piętnaście kart w kredensie podstawowym (tj. przy sześćdziesięciu kartach cztery karty legendarne, przy siedemdziesięciu pięciu - pięć kart legendarnych itd.)
- 401.1.v **Limitowany**. Gracz może posiadać w swoim kredensie, oraz sakwie, maksymalnie trzy kopie karty o tej samej nazwie ze słowem kluczowym limitowany, niezależnie od jej przydomka.
- 401.1.w **Lojalny**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.x **Nieobecny**. Karta jest przenoszona z pola gry do Żalnika. Nie wpływa na Pole Gry i nie może być celem innych kart lub zasad. Zazwyczaj gra przewiduje sposób, w którym taka karta może wrócić do gry. Powrót karty z nieobecności jest skutkiem wyzwolonym przez grę.
- 401.1.y **Niewiasta**. Postać z tym słowem kluczowym nie może agitować, wyzywać na pojedynki, być wyzywana na pojedynki oraz nie może uczestniczyć w pojedynkach. Postać z tym słowem kluczowym jest traktowana jakby posiadała zasadę: „RZ podczas pojedynku > pojedynkujący się towarzysze otrzymuje modyfikator +1 do Szabli.”
- 401.1.z **Niewierny**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.aa **Obrona**. Sztych ze słowem kluczowym Obrona może być użyty w pojedynku lub potyczce.
- 401.1.ab **Pakt**. Efekt ze słowem kluczowym Pakt posiada następującą zdolność: D możesz podłączyć ten efekt do postaci posiadającej słowo kluczowe Charakternik. Możesz

- zagrać tę kartę tak, jakby była w twoim dworze, z dodatkowym kosztem zaznaczenia karty, którą kontrolujesz. Postać może naraz mieć podłączony jeden Pakt.
- 401.1.ac **Pancerz**. Postać może używać w pojedynku tylko jednego moderunku ze słowem kluczowym Pancerz.
- 401.1.ad **Pies**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.ae **Pijanica**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.af **Pludrak**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.ag **Pobożny**. Jeśli gracz chce wyzwać na pojedynek postać posiadającą słowo kluczowe Pobożny, jako dodatkowy koszt wyzwania musi odrzucić Kreskę do wspólnej puli lub do wyzwania nie dochodzi. Tylko do postaci ze słowem kluczowym Pobożny mogą być podłączone karty posiadające słowo kluczowe Błogosławieństwo.
- 401.1.ah **Pogrzeb**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.ai **Pospolity**. Na polu gry może znajdować się więcej niż jedna kopia postaci o danej nazwie ze słowem kluczowym Pospolity. Postać posiadająca słowo kluczowe Pospolity może agitować jedynie w formatach wybranieckich. Pokonanie postaci ze słowem kluczowym Pospolity nie powoduje położenia znacznika na strategii, niezależnie od jej tekstu. W formacie wybranieckim pokonanie w pojedynku postaci ze słowem kluczowym Pospolity przynosi co najmniej 1 kreskę.
- 401.1.aj **Raptus**. Postać z tym słowem kluczowym może wyzwać na pojedynki postaci z pola karmazynów jeśli jako dodatkowy koszt wyzwania gracz odrzuci znajdujący się na wyzywającej postaci znacznik +1.
- 401.1.ak **Rębajło**. W pojedynku zawsze rani przeciwnika, niezależnie od jego wyniku. Po przegranej pojedynku traci 2 Kreski więcej.
- 401.1.al **Sławny**. Na początku fazy zakończenia gracz kontrolujący więcej kart posiadających słowo kluczowe **Sławny** dobiera z puli wspólnej tyle kreszek ile wynosi jego przewaga nad liczbą takich kart posiadanych przez przeciwnika. W skutku wyzwolonym pojawia się na stosie obiekt pozwalający na dobranie kreszek za kontrolę **Sławnych** a gracze dostają od gry priorytet w kolejności posiadania inicjatywy. Za pokonanie w pojedynku postaci posiadającej słowo kluczowe Sławny zwycięzca otrzymuje dodatkową Kreskę. Postać posiadająca słowo kluczowe Sławny nie może odmawiać pojedynków.
- 401.1.am **Spisek X**. Karta wchodzi do gry z X znacznikami na sobie. Kiedy ma więcej niż jeden znacznik na sobie, posiada słowo kluczowe Trwały. W etapie zakończenia fazy rozliczenia zdejmij jeden znacznik z tej karty.
- 401.1.an **Spiskowiec**. Postać ze słowem kluczowym Spiskowiec jest traktowana jakby posiadała zasadę: Możesz używać zasady innego swojego Spiskowca, która wymaga zaznaczenia.
- 401.1.ao **Starosta**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.

- 401.1.ap **Swawolnik**. Aby wystawić postać ze słowem kluczowym Swawolnik, gracz musi jako dodatkowy koszt odrzucić 1 kreskę.
- 401.1.aq **Szpieg**. Postać ze słowem kluczowym Szpieg jest traktowana jakby posiadała zasadę: „R na koniec fazy rozliczenia > przeciwnik pokazuje ci X losowych kart z Dworu, gdzie X to liczba twoich szpiegów pomniejszona o liczbę Szpiegów przeciwnika.”
- 401.1.ar **Trunek**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.as **Trwały**. Karta posiadająca słowo kluczowe Trwały nie może opuścić Pola gry w wyniku działania innych kart lub zdolności.
- 401.1.at **Unikat**. Dopóki karta ze słowem kluczowym Unikat znajduje się na polu gry, żaden z graczy nie może zagrać karty o tej samej nazwie. Karty oznaczone gwiazdką są traktowane jakby posiadały słowo kluczowe Unikat.
- 401.1.au **Upiór**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.av **Usuwany**. Karta posiadająca słowo kluczowe Usuwany jest po rozpatrzeniu jej skutków usuwany do Żalnika.
- 401.1.aw **Warchoł**. To słowo kluczowe nie wpływa na grę, jednak niektóre karty lub zdolności odnoszą się do niego.
- 401.1.ax **Wioska**. Posesja ze słowem kluczowym Wioska jest traktowana jakby posiadała następujące zasady: „R kiedy wystawiasz tę kartę, zaznacz karmazyna > obniż jej Lafę o 1.”, „C odrzuć tę kartę i zaznacz karmazyna > dobierz jej Lafę.”
- 401.1.ay **Wpływowy**. Postać ze słowem kluczowym Wpływowy może przebywać na Polu Karmazynów.
- 401.1.az **Zamek**. Posesja ze słowem kluczowym Zamek jest traktowana jakby posiadała zasadę: Możesz używać zasady innego swojego Zamku, która wymaga zaznaczenia.
- 401.1.ba **Zjawa**. Postać ta może być wyzywana na pojedynki tylko przez inne Zjawy i może wyzywać tylko inne Zjawy. Nie może agitować.
- 401.1.bb **Żyd**. Postać posiadająca słowo kluczowe Żyd nie może agitować i nie może wyzywać na pojedynki.
- 401.2 Jeśli jakieś słowo kluczowe (słowo kluczowe X), zawiera w sobie inne słowo kluczowe (słowa kluczowe A, B, C) - posiada zdolności wynikające z posiadania słów kluczowych A, B i C ale nie posiada tych słów na potrzeby innych obiektów w grze.
- 401.3 Zasady gry wynikające z posiadania słowa kluczowego można utracić tylko poprzez utratę tego słowa.
- 401.4 Kiedy zdolność karty odnosi się do obiektów w grze poprzez ich słowa kluczowe to odnosi się ona do wszystkich obiektów o tych słowach kluczowych.
- 401.5 Kiedy zdolność karty odnosi się do kart poza grą o danych słowach kluczowych to odnosi się do wszystkich typów kart o danych słowach kluczowych.

## 402 Karty nieobecne

- 402.1 Karta może się stać kartą nieobecną w wyniku działania jakiejś karty.
- 402.2 Karta nieobecna trafia do Żalnika i nie wpływa na grę.
- 402.3 Jeśli karta nieobecna, która posiada słowo kluczowe Unikat bądź jest to karta postaci ma wejść z jakiegokolwiek powodu na pole gry, a znajduje się już na nim inna karta o tej samej nazwie, karta nieobecna nie wchodzi do gry, lecz jest odrzucana do Lazaretu.
- 402.4 Jeśli karta z jakiegokolwiek powodu staje się nieobecna, należy odrzucić wszystkie dołączone do niej i podłączone pod nią karty i usunąć z niej wszystkie znaczniki.
- 402.5 Jeżeli karty nieobecne obu graczy mają wejść do gry w tym samym momencie, pierwsza do gry wchodzi karta gracza posiadającego inicjatywę.

## 403 Karty łączone

- 403.1 Karty łączone to karty, które posiadają dwie nazwy oddzielone od siebie i dwa teksty oddzielone od siebie słowem ALBO.
- 403.2 Karta łączona nie znajdująca się na Polu Gry lub stosie jest traktowana, jakby posiadała obie nazwy. Karta łączona znajdująca się na polu gry lub na stosie jest traktowana, jakby posiadała tylko jedną nazwę – tę, którą wybrał gracz przy jej zagranium.
- 403.3 W momencie zagrywania karty łączonej gracz mówi jedną z nazw karty. Od tego momentu aż do opuszczenia przez kartę w jakikolwiek sposób stosu lub pola gry, karta ta jest traktowana, jakby miała tylko jedną nazwę (tę, którą wybrał gracz), jeden obrazek i jeden tekst karty.
- 403.4 Pierwsza nazwa karty łączonej odnosi się do pierwszego tekstu (tego na górze lub po stronie lewej). Druga nazwa karty łączonej odnosi się do drugiego tekstu (tego na dole lub po stronie prawej).

## 404 Karty dołączone

- 404.1 Karty dołączane to karty które w tekście zawierają słowa „dołącz do”.
- 404.2 Jeśli karta jest dołączana do innego obiektu w grze, to ten obiekt jest dla tej karty celem.
- 404.3 Karty efektów mogą być dołączane tylko do typu kart wymienionego w tekście efektu po słowach „dołącz do”. Aby dołączyć efekt, należy położyć jego kartę pod kartą, do której zostaje dołączony, jednak tak, aby widać było jego nazwę.
- 404.3.a Karty efektów w których tekście występuje „dołącz do karty frakcji” można dołączać tylko i wyłącznie do swojej karty frakcji.
- 404.3.b Karty efektów w których tekście występuje „dołącz do karty strategii” można dołączać tylko i wyłącznie do swojej karty strategii.
- 404.4 Karty moderunków można dołączyć do postaci której się jest kontrolerem.

## **405 Legalność stołu**

405.1 Określenie legalności stołu odnosi się do sytuacji na Polu Gry.

405.2 Pole Gry zachowuje swoją legalność jeżeli znajduje się na nim w tym samym czasie jedna kopia unikatowej karty, gdy wszystkie karty znajdują się w strefach, w których mogą przebywać, lub są dołączone do kart, które spełniają szczególne wymagania karty dołączonej.

405.3 Podstawowe sposoby rozwiązywania zaistniałej nielegalności stołu:

405.3.a Karta powodująca nielegalność stołu, czyli wystawiana później, jest odrzucana do Lazaretu. Do wystawienia takiego może dojść jedynie wskutek rozpatrzenia zdolności, zagranie jej z Dworu jest niedopuszczalne, gdyż powoduje nielegalność stołu.

405.3.b Zasada przenoszenia - złota zasada gry. Jeżeli karta traci prawo do przebywania w strefie, w której się znajduje, to w najbliższym momencie, gdy jej kontroler znajdzie się przy głosie, jest ona przenoszona przez do innej, wybranej przez jej kontrolera strefy Pola Gry, w której może ona przebywać w danym momencie. Akcja ta jest obiektem, który nie pojawia się na stosie.

405.3.c Jeżeli karta nie może przebywać w Polu Gry, jest ona odrzucana do Lazaretu.

405.4 Utrata zdolności karty pozwalającej jej na dołączanie lub podłączanie innych kart nie powoduje nielegalności stołu. Karty już w ten sposób dołączone/podłączone nie są odrzucane.

## **406 Karty podłączane**

406.1 Karty podłączane są to takie karty, które zostały podłączone pod Element Stały Stoły jako skutek działania karty lub zdolności.

406.2 Karty podłączone obecne są na stole awersem do góry, pod kartą do której są podłączone. Co do zasady przeciwnik nie ma wiedzy o tym jaka karta zostaje podłączona do innej karty.

406.3 Karty podłączane nie są Elementami Stałymi Stołu.

406.4 Karty podłączone do innej karty są rozróżniane ze względu na źródło podłączenia.

## E Gra wieloosobowa

### 500.1 Podstawy

- 500.1 Gra wieloosobowa to każda gra w SGK Veto w której bierze udział więcej niż 2 graczy.
- 500.2 W grze wieloosobowej początkowa pula wspólna kresek jest powiększana o 3 znaczki kresek za każdego gracza powyżej dwóch.
- 500.3 Wyróżniamy dwa podstawowe typy gry wieloosobowej: **Karczemna Rąbanina** i **Co dwie Głowy Niewierne**.
- 500.3.a Oba typy gry wieloosobowej mogą być rozgrywane zarówno w Formacie Kwarcianym jak i w Formacie Wybranieckim.
- 500.3.b Typ rozgrywki Karczemna Rąbanina oznacza grę w której udział bierze więcej niż dwóch graczy, a każdy z nich stara się indywidualnie odnieść zwycięstwo.
- 500.3.c Typ rozgrywki Co dwie Głowy Niewierne oznacza grę w której udział biorą dwie drużyny po dwóch graczy w każdej.
- 500.4 W grze wieloosobowej przeciwnikiem gracza są wszyscy pozostali gracze biorący udział w grze.
- 500.5 W rozgrywkach typu Co dwie Głowy Niewierne obowiązują następujące ograniczenia w konstrukcji talii:
- 500.5.a Gracze nie mogą używać kart strategii.
- 500.5.b Każdy z graczy w drużynie musi grać inną frakcją.
- 500.6 W grze wieloosobowej pomiędzy drużynami graczy, sojusznikami gracza są wszyscy gracze z jego drużyny, jego przeciwnikami są zaś wszyscy gracze nie będący w jego drużynie
- 500.6.a W grze wieloosobowej pomiędzy drużynami, drużyna w której chociaż jeden gracz pozostał w grze wygrywa grę jeśli wszystkie pozostałe drużyny opuszczą grę. Wszyscy gracze zwycięskiej drużyny traktowani są jako zwycięscy gracze nawet jeżeli sami wcześniej przegrali grę.
- 500.6.b W grze wieloosobowej w której biorą udział drużyny graczy, drużyna przegrywa, gdy wszyscy gracze w tej drużynie przegrają grę.
- 500.7 W grze wieloosobowej pomiędzy drużynami graczy każdy z graczy posiada odrębny skarb.
- 500.8 W grze wieloosobowej pomiędzy drużynami graczy, każda drużyna graczy posiada wspólną pulę wspólną kresek.
- 500.8.a Jeżeli karta odnosi się do „puli kresek gracza” oznacza to „pulę kresek drużyny”.
- 500.9 Jeżeli karta dołączana ma być dołączona do „twojej karty” to nie odnosi się ona do kart drugiego z graczy w drużynie.
- 500.10 Jeżeli tekst karty mówi że „możesz mieć tylko jedną taką kartę w grze” oznacza to, że każdy z graczy może mieć takiej karty jedną kopię na stole.

- 500.11 Jeżeli karta, lub skutek jej działania używa pojęcia „twoja karta, postać, zdolność itp” odnosi się to do konkretnego gracza a nie do całej drużyny.
- 500.12 Gracz może pokazywać karty znajdujące się w jego dworze, drugiemu z graczy w jego drużynie w dowolnym momencie gry.
- 500.13 Gracze nie mogą wyzywać na pojedynki postaci kontrolowanych przez gracza ze swojej drużyny.
- 500.14 Bonusy wynikający ze skutków działania kart frakcji odnoszą się tylko do gracza kontrolującego daną kartę frakcji.
- 500.15 Inicjatywa ustalana jest dla poszczególnych graczy, a nie drużyn.
- 500.15.a Można przekupywać prawo do zagrania jako drugi oraz trzeci. W kolejnych rundach licytacji nie biorą udziału gracze z wyższych miejsc.
- 500.16 Jeżeli tekst karty mówi „zagraj na przeciwnika” to wybieramy jednego z przeciwników.
- 500.17 Jeżeli tekst karty mówi „Ty oraz przeciwnik zróbcie”, wybierz jednego z przeciwników. Dotyczy to również karty Ciach idzie krach.
- 500.18 Nie można dołączać moderunków do postaci partnera.
- 500.19 Nie można korzystać umiejętności wyzwanych oraz aktywowanych elementów stałych stołu partnera, których tekst mówi: „kiedy twoja karta wchodzi do gry”.
- 500.20 We wszystkich nie opisanych powyżej wyjątkach w trakcie gry stosuje się standardowe zasady SGK Veto!.